GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2017.12

Vol. 66

UCG



游戏剧场

尼尔

伪装者/完全形态

短篇小说集（下）

-游戏议会-

生于立体的恐怖 死于流行的平庸

《死亡空间》因何而伟大？又因何而消亡？

斑斓之书

枪，皮衣与哈雷

美国飞车党的发展史

特别企划

神话与恶魔编织的奇妙物语

“《女神转生》系列”诸衍生作品系列回顾



掌机王PLUS

重磅大作 攻略袭来!

VOL. 8

全彩大16开208页+DVD影像光盘

预定收录游戏攻略

精灵宝可梦 究极之日/究极之月（中文版）3DS

超级马里奥 奥德赛（中文版）NS

异度神剑2（中文版）NS | 失落之子（中文版）PSV

真·女神转生 深邃奇妙之旅 3DS

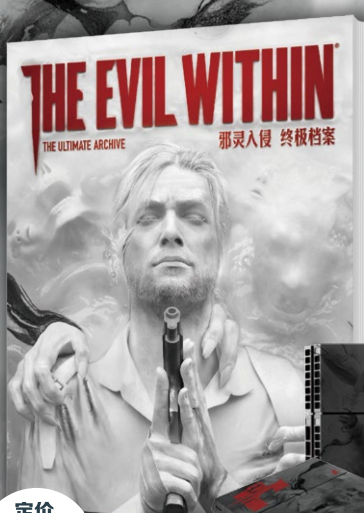


附赠 NS 手柄像素风钥匙扣

定价 48元 包邮

预定12月下旬 全国上市!

淘宝端扫码进店



THE EVIL WITHIN 邪灵入侵 终极档案

12月15日 全国上市

全彩大16开 248 页精彩内容 +DVD 光盘

邪恶初现《The Evil Within》初代+3弹DLC详尽攻略

噩梦再临《The Evil Within 2》详尽攻略

包含 ·全章节地图·各难度流程要点 ·全收集要素·学院派打法 ·趣味细节·邪道玩法

文化漫谈 全角色、怪物设定资料+全文件档案

更多深度特稿:

- 系列剧情梳理 · 游戏里暗藏的彩蛋与致敬
- 浅谈系列中的枪械 · Tango工作室介绍
- 官方漫画赏析 · 美日版配音演员面面观

精彩视频 三上真司、中村育美等初代开发者访谈

多达100分钟的精彩内容，带您了解游戏背后的故事



精美赠品 PS4主机贴纸

定价 78元 包邮

淘宝端扫码购买



PlayStation专门志 Pro

VOL. 3

全彩大16开208页+DVD光盘

资讯汇聚

昔日重来——于PS4上重现的经典作品

特别企划

黄昏碑文的叙事诗——《.hack》系列作品回顾

国行&中文游戏攻略，倾力奉献

神秘海域 失落的遗产 | 无夜国度2 新月的新娘

勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光

.hack//G.U. 最终编码 | 蒸汽世界2 挖掘



附赠5款 PS4手柄灯贴纸

定价 38元 包邮

已重磅上市

淘宝端扫码购买

古典，才是新的潮流

对于服装换季比季节本身还要快的流行界来说，古典其实是个很有趣的定义，因为更新换代太快，很多时候某些曾经被归类到过时甚至是老古董范畴的设计元素和衣装风格又会突然改头换面后以复古的名义重新华丽登场，占据人们的目光聚焦点，以至于我们翻看时尚杂志时，能够看到编辑们自我吐槽最多的就是潮流如何不断地在好些相对成型的风格之间循环流转。

曾经，我们都觉得游戏这种东西，是不会陷入如此怪圈的，毕竟这一行的开发技术日新月异，开发者们能够制作的内容题材也是取之不尽，谁还需要像是在布料的裁剪和服装的配搭上不断循环组合般地来试图获取新鲜感和抓眼球？

当然后来我们都发现自己太天真了，这世上还是有移动端游戏这种大部分只会套用现有游戏机制然后换个皮就来卖钱的游戏作品，更别提这些年里已经越演越烈的高清版炒冷饭作品，某些作品甚至到了不在一个新世代平台上重新出一遍就会死的程度（斜眼看老卡手上的《生化危机 4》）。但某种程度上来说，他们都不能算是真正意义上的古典，前者只能说是凑上了流行元素里最肤浅的那部分，而能够达到后者那境界的，也往往只能算是经典。

所谓真正的古典元素，必须得是那种在游戏界几乎处于洪荒时代时就已经具备雏形，并且随后逐步发展成当时最流行的游戏类别，才能好意思给自己套个古典的名头，例如像是在流行界历史悠久的巴罗克风格服装。

显然，在相对年轻的游戏界，能够被如此称呼的作品，其实已经不多了，有的作品是在追逐求新的过程中变得古典不再，例如在《月下夜想曲》流行起来之前的《恶魔城》，和出了大量不同风格衍生作的《洛克人》，有的作品则是一路传承但是本质上变得远离核心玩家群体关注重点，例如古典到炸裂但是各种变体规则的新版几乎从来没有成为过主流话题的《俄罗斯方块》，还有的嘛，干脆就是成为了历史的尘埃，再没有被提起过。

但总有一些古典的东西能够穿透时代的屏障，躲过岁月的侵蚀，却还是能够保持自身的内核和那源远流长的魅力，而也有一些天赋奇才的制作人能够从看似古典的元素当中提炼出最美妙的精粹，将其融入到自己的作品当中，从而用古典创造出全新的体验，引领全新的潮流。

前者——很可惜不是稳中求变的《塞尔达传说 旷野之息》——是指《超级马里奥 奥德赛》，后者嘛，自然是难得让人怀疑人生但又风格独特得让人着迷的《茶杯头》。这严格来说是两个风马牛不相及的游戏，一个是日厂的常青游戏品牌推出的最新作，一个是原创的全新作品，但其实它们都有着某种程度上的复古之处，既有机制上的——例如《茶杯头》里各种节奏设计上恶意满满的平台跳跃关卡，和《超级马里奥 奥德赛》里一些需要玩家具备一定操作技巧的跳跃区域，也有视觉风格上的——整个作品完全是 30 年代动画风格的《茶杯头》自不用说，连立体画面风格的《奥德赛》，其实在人物风格上还是走着一如既往的路线，哪怕是在现代化的纽敦市关卡里，场景里的 NPC 服装也充满了年代风。

当然了，正如潮流圈子里的复古并不真的是把古典服装往身上一套就引领风潮，这两款作品自然也不是彻头彻尾地古典到底，它们在设计层面——魂味十足的 BOSS（《茶杯头》）和乐趣十足的力量之月收集（《奥德赛》）——和技术层面——流畅角色动作及操作手感（《茶杯头》）和丰富有趣的帽子附身状态（《奥德赛》）——上还是很能追得上时代步伐的，甚至可以说是自有一番想法。

复古在这两款游戏身上，不仅仅是拿来主义的换皮换脸，也不是素材高清化的再炒一遍，而是切切实实地从旧有的事物身上摄取营养，从而成长为一棵拔高游戏界水准线的苍天大树。也只有这种复古，才是真正意义上的弘扬古风，我们应该在过往的事物当中提取出最有价值的内核，故意披着一身汉服，也是没法让人读懂《汉书》的啊。



稀饭
2017.12.5



封面用图：莉迪&苏瑞的工作室 不可思议绘画之炼金术士

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

游戏・人　第 66 辑

责任编辑：黄曦帆　**封面设计**：anubis

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏・人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏・人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏・人》
读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏・人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

特别企划

003　就是不想刚正面！——潜行类游戏纵横谈

游戏人物

014　UCG - 独立游戏特稿 -
中国独立游戏人 Vol.9《超级幻影猫》Yop

游戏风采

022　游戏评台

游戏议会

031　生于立体的恐怖，死于流行的平庸
——《死亡空间》因何而伟大？又因何而消亡？

文化漫谈

特别企划

036　神话与恶魔编织的奇妙物语
——“《女神转生》系列”诸衍生作品系列回顾

046　这些年来，玩家们改变了多少

游人小说

054　从茶馆到酒肆，游戏里的一二三四五

斑斓之书

062　枪，皮衣与哈雷——美国飞车党的发展史

游戏剧场

067　《潜龙谍影 V 幻痛》官方小说（试读）
072　在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》(五）
078　《尼尔 伪装者 / 完全形态》短篇小说集（下）

影漫世界

漫游天下

091　《冤罪杀机》官方漫画《瑞恩伍德骗局》Vol.2

动漫秀

117　全金属狂潮！无形的胜利！
——写在第四季开播之前的碎碎念

122　现实与幻想的交界线——现实职业与 RPG 图鉴（二）

电影评台

124　热片进行时——8-10 月热映电影推荐

游乐园

128　《游戏 · 人》第 66 辑音乐介绍

就是不想刚正面！

潜行类游戏纵横谈

文：浪燕陵　编：六等星　美编：anubis



一直以来，我们对那些强调潜行，鼓励偷袭的游戏，脑海里都有一个大致的划分，但却很少会将它们归为一个特定的类别。

一方面，这些游戏大多都有三个相似的地方：在流程中，玩家能够通过多种方法处理敌人；在正面对抗上，敌人相对强大，玩家难以取胜，而且吃力不讨好；要是使用潜行、偷袭等手段过关，玩家就能够得到一定的回报。最近几年，在处理正面对抗的情况时，这些游戏演变出了更多的选择，但对玩家来说，冲上去打脸总不会是最优的方法。

另一方面，这些游戏的几个代表，互相之间都有挺大的差别，在平日里，我们对他们的分类也不太相同。例如，大名鼎鼎的"《潜龙谍影》系列"，按照小岛工作室的诠释，应该是一种战术谍报游戏，玩家做的是间谍、特工的工作，在敌占区行动，完成潜入任务。而在近期的作品中，质量较为上乘的《冤罪杀机2》，玩家既可以选择正面强杀，也可以选择背后偷袭，两条路都走得通，似乎归为动作游戏会更加合适。另外，PC玩家比较熟悉的"《盟军敢死队》系列"，因为强调了小队协作的部分，所以被划到了即时战术游戏（RTT，Real-Time Tactics）的范围内，虽然这个分类已经逐渐被人遗忘。值得一提的是，RTT这个分类实在有点尴尬，有人将《突袭2》、《家园2》都算了进去，但对更多人来说，它们应该属于即时战略类游戏（RTS，Real-Time Strategy Game）才对。

游戏分类这种事情，除了有限的一些大类外，其他很多都是一盘理不清的糊涂账。对于我们这次要说的潜行类游戏，大家只需要了解一点就行了：它们在处理冲突时，提供了一些与正面对抗不一样的玩法，而且做得足够出色，能够让玩家印象深刻。我们并不介意这些游戏的其他玩法是否会偏向另外的类型，因为融合和变革，或许比定性更加有趣，也更加重要。

OK，梳理清楚后，我们不妨逐一进行细说。来，抓稳了，马上发车。

特别企划

一切的原点
《金属齿轮（Metal Gear）》系列

老玩家们可能知道，在“《潜龙谍影》（Metal Gear Solid）系列”之前，小岛秀夫还做过两款带有奠基性质的作品，主打的英文名称是“Metal Gear”，直译过来也可以是“潜龙谍影”，国内比较流行的译名则是《金属齿轮》和《金属齿轮 2》，很老土，但很清晰。

在这两款作品中，除了画面是 2D，使用的是俯视角，其他玩法和后来的“《潜龙谍影》系列”并无二致：单兵潜入，处理敌人，完成任务。而且，游戏中的主角，就是我们都熟悉的索利德·斯内克（Solid Snake）。所以，有人将“《金属齿轮》系列”当成是第一世代的“潜龙谍影”，而后来名声大噪，为更多人熟知的“《潜龙谍影》系列”，则被纳入第二世代。在剧情发展上，两个世代大致做到了前后呼应，但对于 BIG BOSS 这个人物，第二世代的解读要更加细腻，同时为了顾及玩家的感受，也做出了一些洗白化的更改。

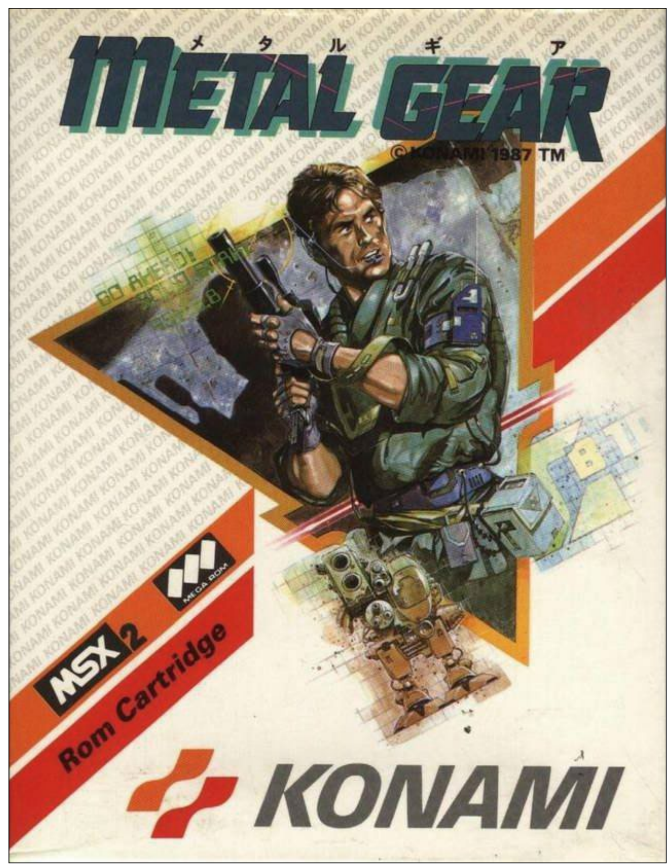
这些年来，我们听惯了一个词叫做“系列重启”，《恶魔城》重启了，《鬼泣》重启了，《古墓丽影》重启了，《杀手》重启了，有的毁誉参半，有的焕发新春。事实上，早在 19 年前，小岛秀夫就重启了《金属齿轮》，不但获得了巨大成功，而且对于普罗大众来说，甚至算是延伸出了另外一个 IP。可能就一间公司而言，小岛秀夫颇具前瞻性的眼光和精益求精的态度，会对商业变现造成一定的妨碍。但作为玩家，我们不需要和小岛秀夫共事，我们只需要玩他做出来的游戏，享受整个环节中最美好的一面。所以，我们用来买游戏的钱，怎么算都说得上是物超所值。

潜行类游戏的主角，在正面对抗的时候一般不能太强，否则偷袭就变成了一件毫无必要的事情。但是作为玩家，如果随便一个杂兵都能够将你弄死，就像之前一款叫做《冥河 暗影大师》的游戏一样，那这种挫败感就显得过于强烈了，哪怕成功偷袭后能够一雪前耻，也无济于事。对于这个涉及度量把握的问题，《金属齿轮》的处理就相当具有时代特色。

在这两作游戏中，玩家操控的蛇叔有着不俗的战斗力，哪怕是赤手空拳，干翻三、四个荷枪实弹的敌人也不成问题。只是，在《金属齿轮》中，敌兵会在场景切换后刷新，让玩家根本杀不过来——没错，那个时代的游戏，就是可以这么蛮不讲理。到了《金属齿轮 2》，虽然敌兵不会再无缘无故地原地复活，但玩家一旦暴露，敌兵就会蜂拥而至，狂追几个场景，让你不胜其烦。毕竟在 2D 地图上，要躲起来还是有着一定难度的。

纵观两代作品，虽然都挺困难，但和前作相比，《金属齿轮 2》的设计要相对人性化一些。这一作加入了小地图，通过这个功能，哪怕隔着几个场景，玩家都能知道敌兵的位置。同时，这一作的敌兵有了警戒度的设定，他们日常巡逻的时候速度较慢，玩家有更多的时间可以思考如何回避。这样一来，尽管玩家在暴露后，需要想法设法地自救，但却成功营造出了一种游戏节奏掌握在玩家手里的感觉。通过努力和尝试，玩家可以让过程变得复杂，但流程变得简单，这种难度设计刚好恰如其分。后世大部分的潜行类游戏，都希望能够做到这一点，但并不是每一个团队，都可以像小岛工作室一样，掌握到个中的平衡。

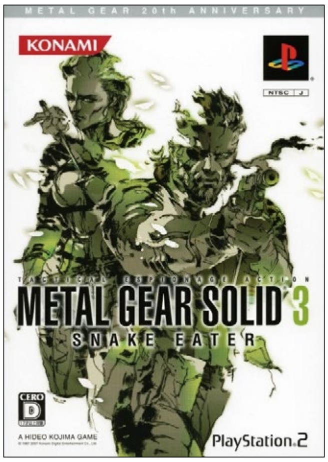
《金属齿轮》和《金属齿轮 2》，分别是 1987 年和 1990 年的作品，不但画面陈旧，动作僵硬，战斗效果还简陋至极。但是，哪怕用今天的眼光来看，这两款游戏的一些关卡创意，依旧值得回味。可以说，“《金属齿轮》系列”不仅是《潜龙谍影》之前的一个奠基，同时也给潜行类游戏的发展，提供了一个完整的雏形。





记录时代的战术谍报

潜龙谍影 3 食蛇者



时间一晃眼就过去了几年，随着游戏机的性能提升以及 3D 画面的兴起，小岛秀夫的电影化演出理念，就再也不需要藏藏掖掖了。

1994 年，小岛秀夫给新作公开招募角色和机体的设计者，一个 23 岁的年轻画师带着立体模型前来应聘，小岛秀夫当即就认定：就是他了！这个人，就是后面奠定了“《潜龙谍影》系列”整体艺术风格，将构想描绘成画面的新川洋司。2015 年，小岛秀夫脱离 KONAMI，成立了新的小岛工作室，新川洋司继续跟随其左右。新工作室对外公布的 LOGO，同样出自这位资深设计师之手。虽说时过境迁，但总有一些天才，既然已经身经百战，就完全不惧重头再来。

1998 年，经过充分的准备，《潜龙谍影》在 PS 主机上正式发售。这部作品的过场动画全部都是即时演算，使得玩家的临场感大幅上升，潜入的时候难免会多捏一把汗。该作在全球范围内的销量超过了 660 万套，而且在那个时代就做了推出了 PC 版本移植。3 年之后，《潜龙谍影 2 自由之子》再接再厉，在 PS2 主机上打响了系列头炮，借鉴了大量经典动作电影，充分将游戏和电影这两种电子艺术结合在了一起，最终卖出了超过 640 万套。

取得了一连串的成功后，小岛工作室在业界和公司内部，都积累了一定的话语权。2004 年，在小岛秀夫的带领下，小岛工作室彻底放开手脚，做出了颇具超越意味的《潜龙谍影 3 食蛇者》。在这一作中，整个系列的故事回到了原点，交代了前因，铺开了后果。BIG BOSS 的右眼为何会瞎掉？THE BOSS 扮演着一个怎样的角色？ BIG BOSS 和 THE BOSS 之间，究竟发生了什么？是怎样的缘由，让 BIG BOSS 相继成立无国界部队和世外天堂？又是什么样的契机，让 BIG BOSS 产生了让人难以理解的执念？这一切，都能在这个故事中找到答案。

同时，因为生于 PS2 时代后期，《潜龙谍影 3 食蛇者》全面发挥了当代主机的潜在性能，展示出了一个充满细节，真实而又残酷的丛林世界。随着故事情节的层层递进，配合上小岛秀夫充满个人风格的演出技法，斯内克和 THE BOSS 在白色花海中的最后一战，将不可逆转的成长、宿命和理念，在屏幕上表现得淋漓尽致。这个场景提供给玩家的体验，用古人的话来说，大抵就是力透纸背，跃然纸上，呼之欲出。在《潜龙谍影 幻痛》结束后，有热心玩家盘点了系列的著名场景，这年代久远的一战，毫无悬念地名列前茅。

除了最后一战，《潜龙谍影 3 食蛇者》还有数场 BOSS 战，也堪称经典：在正面打法之外，玩家会有一些其他的选择，脑洞大开，效果拔群，和系列的潜行玩法做到一脉相承，互为表里。例如，玩家在对阵 THE FEAR 的时候，可以在陷阱旁边假死，等他查看完转身，立马复活扔一枚闪光，然后启动陷阱……类似的方法，在很多场合总是屡试不爽。又例如，在对阵 THE END 的时候，玩家可以存档退出，将主机的时钟往后调一个月以上，然后回到游戏读档，THE END 就会被岁月侵蚀，寿终正寝。当然，如果玩家想赢得体面一些，但又不想太过麻烦，那也可以在第一次见到 THE END 时的那个码头，用 SVD 提前把他打死。这样一来，后面的 BOSS 战就会变成和山猫小队的对决，玩家成功跳过一劫。

《潜龙谍影 3 食蛇者》的战术谍报元素，因为根植于真实的冷战背景之上，所以和故事主题的吻合程度，几乎可以说是系列最高。游戏剧情中的灵魂人物，斯内克的导师——THE BOSS，作为一个伟大的爱国者，一个永远服从命令的军人，她对美国有着绝对的忠诚，所以她的结局也染上了无可避免的悲剧色彩。为了保持美苏两个超级大国之间的微妙关系，华盛顿当局需要她作出牺牲，不仅要承担私自发射核弹攻击苏联的责任，而且还要以叛国者的身份死在自己徒弟的手上，交出最强战士的名号和荣耀。



“在美国，她是一个可耻的叛国者。在苏联，她是一个制造核灾难的罪人。她的名字将和“战犯”一起被记入历史。”游戏的最后，小岛秀夫通过两个官员的对话，道出了整个事件背后的隐情。但是，对于刚刚升任为 BIG BOSS 的斯内克而言，他还需要经过一段漫长的岁月，才能了解到一切的前因后果。但或许，对于那个时代和这个男人而言，有太多的遗憾和懊悔，是没有办法随意淹没，也没有办法轻易排解的——所以，从杀死 THE BOSS 的那一刻开始，斯内克就逐渐蜕变成系列早期描绘的那一个 BIG BOSS。

最后提一句，如果有想重温经典的同学，请尽量不要选择 3DS 版本，除非你是操作达人，或者已经买了扩张右摇杆。这个号称全 3D 立体重制的版本，操作感觉有点像 PSP 上的《潜龙谍影 和平行者》，只是明显更加反人类一些。





聪明，但又纯粹
潜龙谍影 和平行者

2008 年 6 月 12 日，《潜龙谍影 4 爱国者之枪》在日美欧亚四地同步推出，当即风靡全球，累计销量超过 500 万份，一度成为了 PS3 上销量最高的独占游戏，直到被《神秘海域》的两款续作，以及《GT 赛车 5》这样的怪兽级作品超越。该作讲述的是《潜龙谍影 2 自由之子》五年后的故事，从系列时间线上来说，是“潜龙谍影”第二世代的完结篇，给了几乎所有名为斯内克的战士一个最后的交代。

和同样希望给一个时期的故事划上句号的《潜龙谍影 V 幻痛》相比，早生几年的《潜龙谍影 4 爱国者之枪》有着更加充分的准备。那时候的小岛工作室，在业界内外都走向了鼎盛时期，他们可以调动大量的资源，统合 KONAMI 在策划、设计、开发、运营、市场等方面的大部分优势，做出真正让自己满意，而且只需要让自己满意的作品。作为一群优秀而又资深的游戏人，他们所向往的，通常就是玩家所需要的。只可惜，不一定是所有玩家都需要。

《潜龙谍影 4 爱国者之枪》的大获成功，让小岛工作室站上了业界的一个高峰，无数的镁光灯扫来荡去，赞美之辞一如以往，毕竟说了都有十来年了，很难再变出什么新的花样。但是，也有一些眼尖的游戏媒体，不知道是想博取眼球，还是真的为市场担忧，非要另辟蹊径，拿出该作的开发成本来吹风造雨。一时之间，《潜龙谍影 4 爱国者之枪》的开发成本超过 50 亿元的说法尘嚣日上，越传越烈。最后，系列的制作人今泉健一郎不得不站出来，在自己的 Tweet 中公开表示：“《潜龙谍影 4 爱国者之枪》的开发成本并不像外界说的那么高，否则，以游戏由 PS3 独占的销售情况而言，对开发商来说风险太大了。”

不过，质疑的声音从来都不会缺，关键只在于，KONAMI 的想法和态度。在移动端游戏方兴未艾的 2008 年，作为一家既有着传统底蕴，又透露着商业气息的游戏公司，KONAMI 的选择很简单：声音我们听见了，但不回应；《潜龙谍影》是一个王牌级别的 IP，要继续做，只是——有没有新的做法？

于是，在 2010 年，小岛工作室在 PSP 平台上，做出了《潜龙谍影 和平行者》。这是一款“《潜龙谍影》系列”的正统续作，虽然，这次独占的平台是开发成本相对较低的掌机，而且，距离上一作的发售还不到两年。作为事后诸葛，我们可能是从《潜龙谍影 V 原爆点》不得不拆出来卖的时候，逐渐意识到小岛工作室肩负着的压力。但从结果回推去分析，或许“《潜龙谍影》系列”的妥协，其实早就埋在了《潜龙谍影 和平行者》这款作品的骨髓里。

值得注意的是，同样是在 2010 年，KONAMI 在移动端上线了一款社交卡牌战斗游戏，叫做《龙收藏》（Dragon Collection）。这款使用了新时代收费模式，游玩免费，课金收费的作品，摄取了 KONAMI 数十年来的古典思维沉淀，同时加入了大量久经考验的潮流元素，很快就成为了风靡一时的大热爆款，还一举夺得了日本电脑娱乐供应商协会颁发的 2011 年日本游戏未来部门奖。正是这款现象级的手游，让 KONAMI 重新审视传统游戏的开发问题：那些老派的经典 IP，是不是用了很多时间，占了很多资源，花了很多力气，最后又赚不到特别多的钱？

商人重利轻别离，如果有机会四两拨千斤，那吃力不讨好的事情，KONAMI 自然就要开始少做。所以，在《潜龙谍影 和平行者》之后，不管是《潜龙谍影 V 原爆点》，还是《潜龙谍影 V 幻痛》，可能到了停止更新的那一天，都还不是小岛工作室最想做到的样子。所谓的遗憾，或许并不是力有未遂，也不是无法尽力，而是明明知道结果难尽人意，也要投入进去，一次又一次地试探双方的底线。



因此，用今天的眼光来看，我个人认为，《潜龙谍影 和平行者》可能是系列最后一款相对纯粹的作品。它虽然受到了成本膨胀论的影响，但是小岛秀夫和他的工作室还是顶住了舆论，用一些聪明的方法贯彻了自己的理念。

在这一作里，BIG BOSS 的潜入行动被分割成了一个个小任务，每个任务的完成时间从 5 分钟到 20 分钟不等，既符合了掌机平台的用户使用习惯，又让评分系统得到了最大限度的调用。玩家可以重复游玩已经通过的关卡，思考如何凭借各种手段，在不破坏潜行条件的前提下，减少完成时间，提高通关评价。同时，玩家可以使用富尔顿地对空回收系统（通俗点说就是现实版精灵球），将已经打晕了的，瘫痪了的敌方武装一一收服。不管是士兵，装甲车，直升机，还是战车，只要能绑上的，就来者不拒。每个士兵会有五项基本数值，包括战斗，研究，烹饪，医疗，谍报，以及一些特殊技能。想要获得数值优秀，技能搭配合理的士兵，自然也就需要来回刷关，然后优胜劣汰了。

除了几场强调大场面的真 BOSS 战，需要玩家硬碰硬，全程重火力招呼之外，《潜龙谍影 和平行者》的绝大部分任务，想要获得 S 级评价，都必须低调做人。这其中堪称精髓的，就是与陆空两地的战斗载具的连番缠斗。玩家如果既想要高评价，又想要载具和士兵，就得一丝不苟地满足三个条件：第一，斯内克不能被发现，这样载具才会放出士兵进行搜索；第二，士兵会被多次放出，每次数个，全部都需要用非致命手段解决，并处理好躯体；第三，来回数个回合后，载具上会冒出一个士兵亲自搜索，需要用远程手段弄晕，而且因为存在着警戒值，最好是瞄准头部射击，提高效果。

这三个条件有多难？在没有催眠地雷和催眠火箭筒的时候，想要挑战成功，需要的除了技巧，更重要的就是耐心，手感和运气。举个例子，面对着有四名士兵的小队，一个烟雾弹扔完，斯内克冲上去发动 CQC，一个背摔下去，得摔中旁边的士兵，同时要触发继续背摔的效果，而且是连续四次……当然，玩家也可以换上潜行服装，使用可以自动瞄准的武器，发动 Freeze 来解决士兵，这样的话速度要比 CQC 更快，只是战场上的可变因素就会增加。作为一个强迫症的超晚期患者，我的《潜龙谍影 和平行者》的通关流程，至少有 60% 的时间是耗在了载具战上，这可能是我遇到过的，单个场景中最麻烦的潜行类玩法了，但同时，也是成就感最高的玩法之一。

作为一款掌机游戏，《潜龙谍影 和平行者》在过场动画，物体建模，关卡场景等要素上，确实有在控制成本，但耐玩性高的主线任务，以及数量繁多的支线任务，让刷刷刷的流程充满了风味。每一次的潜行，不管结果如何，都会夹杂着实在的痛苦、收获和惊喜。

给予更多的赞美可能会显得过分主观，最后只好再吹嘘一下：《潜龙谍影 和平行者》是 PSP 平台上惟一一个得到 FAMI 通满分评价的游戏，尽管无法横向比较，但是同样异常优秀的《怪物猎人 P3》和《最终幻想 零式》，距离满分还是有着一步之遥。

独立寒秋，我主沉浮

《盟军敢死队》系列

主机和 PC 哪个更适合玩游戏，相关的话题和论调已经司空见惯，最中肯的答案，肯定也是最和稀泥的：没有最适合的硬件，只有更适合的游戏。如果说，对于潜行类玩法而言，主机的优势是基于单人视角的深入体验，那拥有键盘和鼠标的 PC，优势可能就是对多人小队的协作进行真实模拟。而这类小队潜入玩法的佼佼者，自然就是历经考验，经久不衰的“《盟军敢死队》系列”。系列中的集大成者，就是《盟军敢死队 2 勇往直前》。

1998 年 6 月，经过了 20 个月的开发，Pyro 工作室发布了他们的第一款游戏作品《盟军敢死队 深入敌后》。这是一个全新的 IP，在题材方面不算新奇，聚焦的是大家耳熟能详的二战，但只要打开后玩上 10 分钟，这种另类的潜行暗杀玩法，就很容易让人眼前一亮。作为一款原生的 PC 游戏《盟军敢死队 深入敌后》的玩法没有经过市场的验证，对于该作的销量预期，Pyro 工作室和发行商 Eidos 还是比较保守，在铺货初期只准备了 40 万份的拷贝。事实证明，在那个 PC 游戏创意井喷的年代《盟军敢死队 深入敌后》不仅找到了自己的位置，而且很快就成为了业界的当红话题。在半年的时间里，《盟军敢死队》的初代卖出了超过 90 万份，在 1998 年的欧洲游戏软件销售榜中位列第二名，仅次于 Eidos 自己研发的《古墓丽影 3 劳拉·克罗夫特的冒险》。

俗话说打铁要趁热，仅仅只过去了大半年，在 1999 年的 3 月底，Pyro 工作室就推出了资料片《盟军敢死队 使命召唤》。在这款作品里面，玩家可以获得 8 个新的任务，2 名新的角色，以及可以用贝雷帽、间谍和司机将敌人弄晕了。客观来说，这款资料片的玩法虽然经过了打磨，在细节处理上更加合理，但是内容实在不算太多。作为玩家，我们当然不介意开发商想赚更多的钱，只要他们有能耐让大家心甘情愿地掏出来。

沉寂了将近两年，在 2001 年 3 月 14 日，Pyro 工作室再次推出了系列新作，这次是堂堂正正的后续作品——《盟军敢死队 2 勇往直前》。这款作品采用了新的图像引擎，带来了画面的全方位提升，能够做出更加广阔的地图和更加复杂的场景，当然也会有更多的武器效果，一切都在为关卡设计做服务。作为系列的集大成之作，《盟军敢死队 2 勇往直前》也不负众望，提供了 12 个精心编排的任务，加入了电影化叙事情节，敌人的布置环环相扣，更加科学严密，通关耗费的精力和时间都会大幅增加。举个例子，这一作的最后一关“巴黎在燃烧吗”，发生在法国的地标埃菲尔铁塔周围，敌人的分布密密麻麻，每一次暗杀都得瞻前顾后，牵一发就可能动全身。当年，我从进入地图到登上热气球撤离，足足花了好几天的时间，虽然说年纪小也是一个影响因素，但是该作的难度和魅力，由此可见一斑。

跟“《潜龙谍影》系列”不同的是，“《盟军敢死队》系列”不需要留下活口，玩家可以用多种致命武器来杀死敌人，包括匕首、地雷、毒针、手榴弹、冲锋枪、狙击步枪，甚至还有火焰喷射器、反坦克火箭筒等等，都可以被善加利用。玩家只要能隐藏好自己，保护好自己，那在干翻敌人的一霎那，就总能感受到一丝久违的爽快。这中间的隐忍、沉淀和宣泄，刚好处于一个巧妙的平衡。

观察，思考，尝试，破局，是“《盟军敢死队》系列”的玩法核心，也是最大的乐趣所在。因为玩家拥有的是上帝视角，所以制定战术就变得尤为关键，步骤的先后，预期的结果，阶段的目的，都需要玩家慎重考虑。在这个系列里，清空区域的方法总是不止一种，仔细研究排兵布阵的话，我们不难发现，Pyro 工作室从来都留有余地，鼓励玩家多多尝试。如果要做一个类比，那“《盟军敢死队》系列”就和中国象棋、国际象棋等尤为相似，每一关都像是一个庞大又精细的残局，至于如何将军，就看玩家调兵遣将的能力了。

不得不说，如果我们把“《盟军敢死队》系列”归为即时战术（RTT）游戏，那它不仅是这个类别的开创者和完善者，同时也可能是一个光芒万丈的掘墓人。因为，这个游戏类别可以想到的大部分创意，“《盟军敢死队》系列”用了三部作品（两部正作，一部资料片），基本就已经想完，并且用完了。哪怕是《盟军敢死队》这个 IP，自己想要作出改变，在迈出转型的第一步时就举步维艰，就更不用说再创辉煌，甚至有所超越。所以我们可以看到，在《盟军敢死队 2 勇往直前》将玩法推向成熟之后，《盟军敢死队 3 目标柏林》就只能是毁誉参半，而大刀阔斧的《盟军敢死队 打击力量》，则完全被埋葬在了谩骂声之中。尽管，这款在当时就没有带上序号的作品，质量确实不太对得起这个 PC 上难得的招牌。

在那个时代下，《盟军敢死队 2 勇往直前》已经做到了尽可能地完美。后来有热心玩家，将 1 代的两作和 3 代的地图都提取了出来，用 2 代的引擎重新制作，再增加新的关卡后，做出了一个集成版本供粉丝游玩。只是，除了《盟军敢死队 2 勇往直前》本身，其他的同类游戏，往往很难走出自己的新天地。

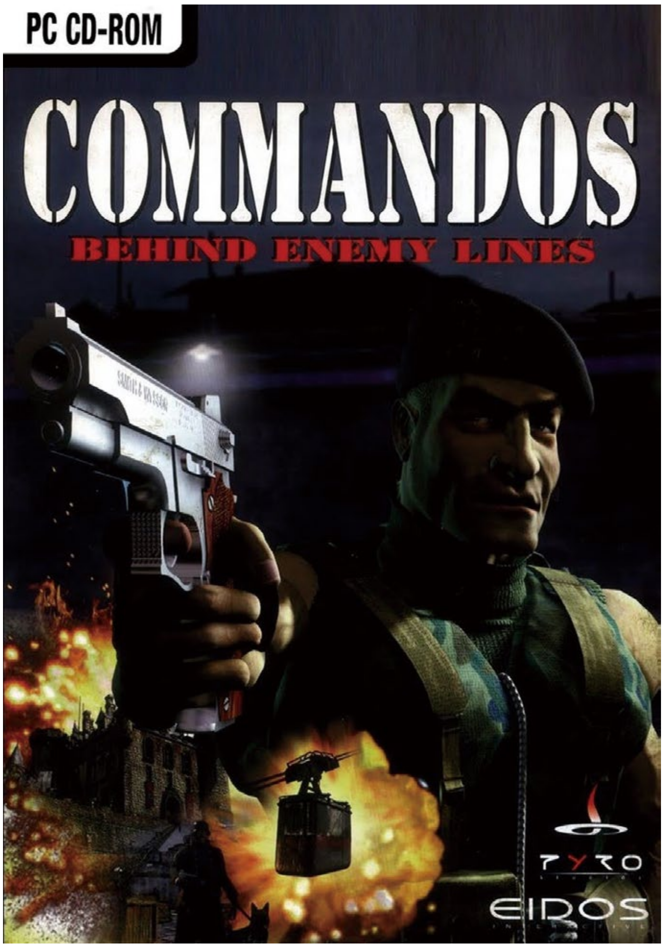
2001 年后，大量的效仿者如雨后春笋般出现，内地有《1937 特种兵 敌后武工队》、《林海雪原》，台湾地区有《包青天之七侠五义》，美国有《侠盗罗宾汉 舍伍德传奇》，德国有《赏金奇兵 西部通缉令》。只是，这些游戏大多都是昙花一现，只有讲述西部牛仔传奇的《赏金奇兵 西部通缉令》突围而出，成功发展为一个系列。可惜好景不长，这个系列坚持了三作，在 2006 年发售了《赏金奇兵 2 库珀的复仇》，2007 年发售了《赏金奇兵 2 赫多兰朵》后，就没有了新的消息。因此，在过去十年内，强调即时战术的游戏领域，基本是处于无人涉足的荒芜状态。

直到最近，在 Steam 上出现了一款作品，由德国人打造，以日本战国为背景，叫做《影子战术 将军之刃》。这款游戏最大的卖点，就是致敬“《盟军敢死队》系列”，重新专注于即时战术的游戏玩法。虽然该作的关卡设计稍显稚嫩，排兵布阵有一种割裂的感觉，但看到有人愿意向经典发起挑战，作为玩家的我还是一脸兴奋。

潮起潮落是自然的规律，希望长江后浪推前浪，一浪总能高过一浪。



◀国内曾代理过的中文版《赏金奇兵 2 赫多兰朵》








■《影子战术 将军之刃》

暗杀，只是一种选择
《刺客信条》系列

回顾“《刺客信条》系列”的发展史，如果从潜行暗杀玩法上切入，我们能够感受到的，刚好就是系列的几起几落。作为一个曾经年更的游戏系列，《刺客信条》先是在 3 代之前，经历最初的野望和迷茫，达到了 2 代三部曲的辉煌；然后在 3 代之后，经历了尝试和变革，在沉淀和转身之后，又陷入了难以言状的彷徨。

2007 年 11 月 13 日，《刺客信条》发售。这个育碧旗下的全新 IP，借鉴了《波斯王子》、《古墓丽影》、《神偷》等一众知名系列，糅合了穿越、历史、宗教、科幻等新鲜元素，用当时一流的画面演出效果，讲述了一个充满魄力，极具延伸性的故事。相比起来，该作的核心玩法就有点粗糙了，一连串刺杀的过程大同小异，换汤不换药，在快要打通主线的那阵子，几乎也就是快要放弃的时候。

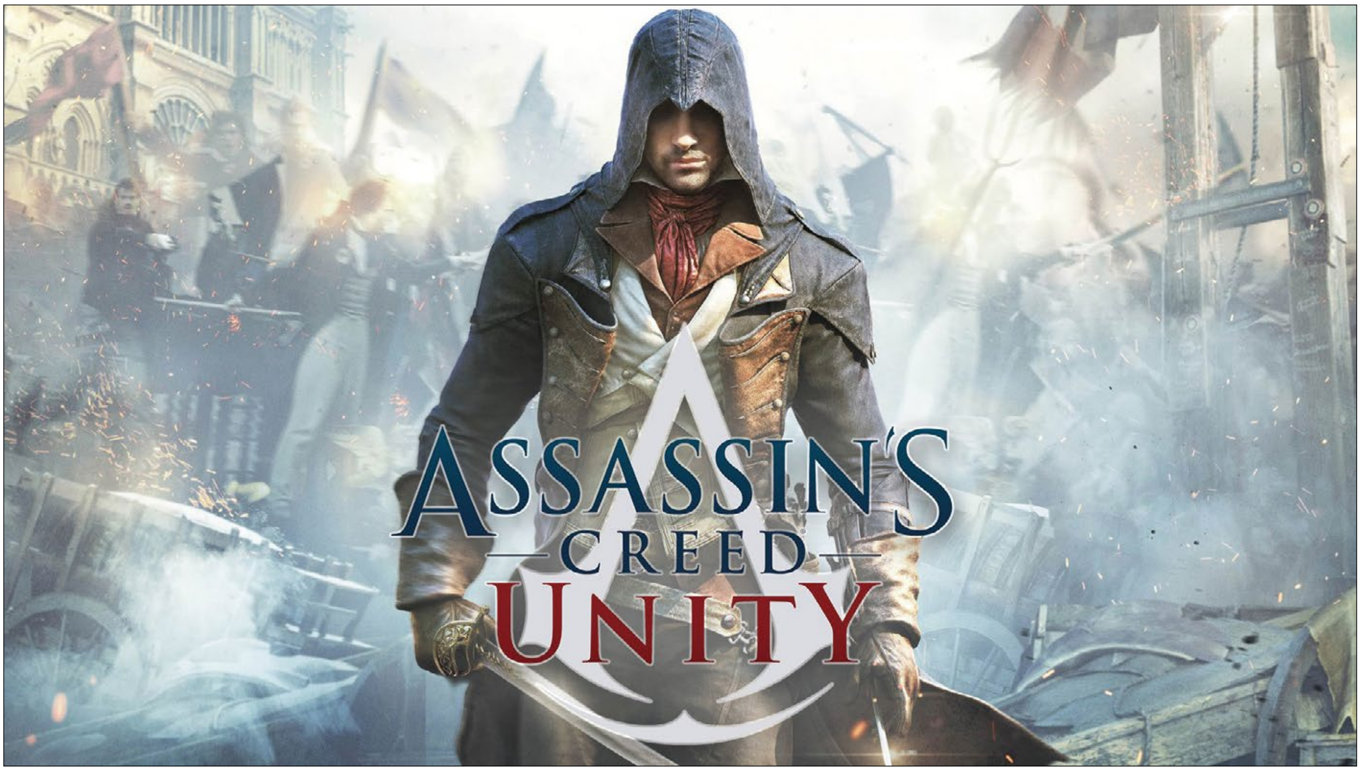
从《刺客信条》这个名字来看，育碧在构想初代游戏的时候，显然是想将刺杀、暗杀这些元素推陈出新，做出一个有趣的商业作品。只是聪明的育碧，很快就察觉到了三点：



首先，最重要的是，在《刺客信条》快速推进的剧情体系内，暗杀玩法是一种会被迅速消耗的创意，他们想要做好很难，也很吃力。用发展中的眼光来看，做得好是不够的，他们必须做得优秀，而且是持续地优秀，那站在执行层面，这样的要求简直是天方夜谭。育碧虽然有着开发“《细胞分裂》系列”的经验，但《细胞分裂》提供的是一种线性玩法，它在关卡设计上的难度是收束的，和《刺客信条》实在不太一样。所以，既然没有恰如其分的天赋，也没有足够的沉淀，那还不如趁早放弃，及早转型。

其次，对于《刺客信条》这个 IP，育碧有着巨大的野心，他们要做的是一款适合大众的游戏。类似”《杀手》系列“、”《盟军敢死队》系列“这样的游戏，核心是关卡设计，虽然精致有趣，但却有失格局，自然不是育碧希望效仿的。潜行暗杀玩法是一个细分领域，相对小众，在市场上会有不少局限；这种玩法想做出竞争力，不管怎么绕弯，都总得要在难度上做文章，很有可能又会筛出一部分用户。育碧的思路一向很清晰，欧洲、中世纪、圣殿骑士、伊甸园和刺客，都只是用来吸引眼球的设定，除了已经写死了的系列名字不好改，其他有什么是不能偷梁换柱，因地制宜的呢？这么梳理下来，《刺客信条》逐渐变成一个动作游戏系列，也就顺理成章了。

最后，在育碧的游戏阵列里面，发挥最稳定的，可能就是编剧。编剧们不一定是最重要的，也不一定是最有用的，但现在看来，对于一个系列游戏而言，他们可能是最靠谱的。”《刺客信条》系列“的剧本，拿出来逐一分析，出彩的地方有不少，但要跟业界的标杆比较，确实没有什么底气。不过，业界中能讲出非凡故事的，一般都是像流星划过的天纵之作，能够做成大系列并且维持水准的，除了日系的 AVG，其他真的不多。一来二去，育碧可能明白了一个道理，只要大方向上的创意站得住脚，《刺客信条》每作都拿出一个七、八十分的剧本，就总是可以保证基本的口碑。因此，潜行暗杀的玩法，只要能服务好剧情主题就行，它不会是”《刺客信条》系列“的





核心，尽管在面向用户的时候，一直都不可或缺。

作为局外人，育碧的真正想法，我们只能通过既定事实来揣测。好在"《刺客信条》系列"发展了将近十年，有着十部主线作品，好些支线和旁系，只要每部作品都体验一下，就不难总结出一些蛛丝马迹。

搞清楚了《刺客信条》的潜力和缺陷，育碧迅速做出了调整，在两年后推出了《刺客信条 II》。这款游戏的故事发生在文艺复兴的意大利，增加了买卖、贿赂等经济系统，加入了更多的武器和道具，玩家执行刺杀的方法变得更为多样。同时，本作的古代主角埃齐欧，在人物塑造上更加细腻和立体，他有自己的喜怒哀乐，和初代的阿尔泰相比，更像是一个真实存在的角色。可以说《刺客信条 II》是一款成功地扬长避短、查漏补缺的作品，它成功将系列推上了正轨，找准了自己的道路。

在《刺客信条 II》中，育碧大大增强了主角的正面杀伤能力，埃齐欧不仅能够以一对多，而且还可以格挡和反击，这就变相弱化了系列初期营造的刺杀氛围。作为一个杂糅了大量动作游戏玩法的系列，《刺客信条》的风格初见端倪。

《刺客信条 II》的复兴，使得育碧一鼓作气，在 2011 年相继推出了《刺客信条 兄弟会》和《刺客信条 启示录》这两款带有资料片性质的作品，和《刺客信条 II》一起，构成了系列早期的著名三部曲。值得留意的是，在《刺客信条 兄弟会》中，育碧给主线任务加入了"完全同步"的概念。玩家可以通过多种方式完成任务，但如果能够模仿刺客的行为模式，和祖先的做法达到一致，那就可以做到 100% 同步，得到额外的奖励。"完全同步"的出现，使得"《刺客信条》系列"的潜行暗杀玩法，得到了最为妥善的处理。普通的动作游戏玩家，一路砍瓜切菜就能通关；想有点挑战，扮演刺客的玩家，则可以将全任务 100% 同步当作目标。

埃齐欧的故事结束后，育碧进行了新一轮的尝试。先是在《刺客信条 III》中，将故事搬到 18 世纪中后期，让玩家扮演一位英美混血儿，站在原住民的角度，体验美国的独立战争。这一作的主角康纳，会遇到乔治·华盛顿、本杰明·富兰克林、约翰·亚当斯、查尔斯·李等历史名人，经历波士顿倾茶事件，独立宣言的签订，以及独立战争的第一枪——莱克星顿战役等等，对历史事件有着更高的参与度；然后是在《刺客信条 IV 黑旗》里，大胆加入海战元素，让玩家探索大航海时代的广阔海域和众多群岛，结识像黑胡子艾德·萨奇、查尔斯·范恩、杰克·瑞克汉等海盗，再现那个充满梦想、欲望和腥风血雨的黄金时代。

只是，不管是用历史加料，还是将战场移到海上，"《刺客信条》系列"的核心玩法都没有太大变化。于是，在 2014 年 11 月 11 日，育碧针对新旧两代主机平台，分别推出了一款系列的正统新作，旧世代是《刺客信条 叛变》，新世代是《刺客信条 大革命》，都在改革上投入了较大的力度。《刺客信条 叛变》说的是一个刺客组织成员，如何从坚信到质疑，最后叛变成为一个圣殿骑士的故事，在游戏剧情上，几乎做了一次完全颠覆的改变。说到改革的决心，同期的《刺客信条 大革命》可谓毫不逊色，甚至犹有过之，这一作不仅换上了全新的引擎，战斗部分完全重做，画面方面也得到大幅提升，塑造出了一个大革命时期下，栩栩如生的法国巴黎。

只是，哪怕做到了这样的地步，似乎还不够。玩家对"《刺客信条》系列"的评价，依旧是稳中带降，让育碧一脸懵懂。2015 年，育碧再次奋起，发布了《刺客信条 枭雄》。这一作使用了双主角模式，故事发生在维多利亚时期的英国伦敦，作为地下帮派的一份子，主角们的战斗方式更加迅速，也更加暴力。可以看到，这款作品虽然也做出了一些突破，但显然没有达到育碧的期望，更没有唤醒玩家的热情。至此，育碧只能宣布，2016 年将不会有"《刺客信条》系列"的新作，至于是否要在 2017 年回归……直到 2017 年 4 月都还未公布。

那么，问题究竟出在哪里呢？

个人觉得，"《刺客信条》系列"的沉沦，可能是出于三个原因。首先，《刺客信条》作为一个系列，之前是每年都会出一款新作，这种更新频率，容易让玩家变得麻木。同样的问题，也出现在了苹果、三星等厂商的手机业务上。其次，不管如何修饰，"《刺客信条》系列"的主角都是刺客，在演绎和变化上，终究没有更大限度的自由。而单纯的潜行暗杀玩法，正如前面所说，不是育碧最为擅长的，长此以往，总是会有割裂和隐忧。最后，"《刺客信条》系列"已经是一个顶级的商业 IP，在打磨新作的时候，有太多的因素和声音会影响创作的效果，或许不管如何努力，最终的成品都会是一个多方平衡的结果。参加过高考的同学都知道，当我们的成绩受到七、八个科目影响时，往往很难考出一枝独秀的天才。这是体制的好处，也是体制的坏处。

当年，育碧雪藏"《波斯王子》系列"，考虑的可能就是，这个 IP 在短时间内，很难再有更多的延展性。现在我们重新审视"《刺客信条》系列"，这个取代了"《波斯王子》系列"的庞然大物，是否也已经到了，要暂时冻结的时候？

作为一个悲观主义者，育碧通过《刺客信条 起源》甩出一巴掌，告诉我不是。

改变规则，再造核心

《冤罪杀机》系列

在潜行类玩法中，如果说“《盟军敢死队》系列”是模拟现实的代表，那更加年轻的“《冤罪杀机》系列”，就是奇幻象限下的领军者。

在开发《冤罪杀机》之前，Arkane 工作室并不高产。这个位于法国里昂的游戏工作室，成立于 1999 年，直到 2010 年被 ZeniMax Media 收购，在参与过的项目中，拿得出手的游戏就只有四个：2002 年的《地城英雄志》（Arx Fatalis），2006 年的《魔法门 黑暗弥赛亚》，2008 年的《COD 战火世界》，以及 2010 年的《生化奇兵 2》。在《COD 战火世界》中，Arkane 工作室参与了多人游戏的地图制作；而在《生化奇兵 2》中，它主要负责的是关卡设计的部分。这种中规中矩的开发进度，让 Arkane 工作室错过了千禧年后，好些占据天时地利的机会，但也让它耐心沉淀了下来，为后面的厚积薄发做好准备。

从游戏主题和画面风格来说，《魔法门 黑暗弥赛亚》和《生化奇兵 2》各有特色，一个是传统奇幻品牌的新尝试，一个是新派科幻游戏的典范作品。作为系列续作，这两款游戏都根植于一个厚重的世界背景，Arkane 工作室在开发的过程中，应该学到了很多，也领悟了不少。从“《冤罪杀机》系列”的设定来看，这种糅合蒸汽朋克，暗黑奇幻以及维多利亚风格的世界，自然是有所致敬，有所借鉴，也有所突破。

发展至今，《冤罪杀机》正统作品一共有两款，分别是 2012 年发行的《冤罪杀机》，以及 2016 年发行的《冤罪杀机 2》。正是这两款作品，奠定了系列在潜行类游戏中的江湖地位。在《冤罪杀机》之前，我们可能会觉得，潜行类玩法已经做无可做，不管是精简还是增加元素，都很难找到合适的限度。在《冤罪杀机》之后，我们发现，不管是钻研故事背景，还是拓宽潜行玩法，都还有大量的方向可以尝试。

潜行类玩法的核心，毫无疑问是关卡设计。作为物理现实的映射，一个关卡可以由各种各样的元素组成，而连结这些元素的两个维度，则是空间和时间。大部分的潜行类游戏，都会为角色提供一些解决敌人的手段，例如“《潜龙谍影》系列”的 CQC、“《刺客信条》系列”的袖剑、“《盟军敢死队》系列”的飞刀、“《杀手》系列”的消声手枪，诸如此类。这些手段，对于未经训练的普通人，往往是难以企及的，但站在另一个角度来说，它们又不会完全超越现实。

在游戏策划的眼里，CQC 和袖剑没有太大差别，飞刀和消声手枪，基本也就是同一类东西。站在更高一个层面去考虑，这些要不近身，要不远程的解决手段，其实都是一样的：无论他们的外形、风格、杀伤力如何变化，他们都是现实物理法则下的产物，他们不能够突破空间，更遑论改变时间。

在过去，不是没有潜行类游戏，曾经打过空间和时间的主意，但它们要不就是浅尝辄止，不成体系，要不就是失去平衡，因噎废食。这其中，《杀出重围 人类革命》的隐身能力，《杀手 5 赦免》的本能系统，都间接影响到了关卡中的空间维度，它们本身都是极其优秀的作品，但在潜行玩法的拓展上，还是不够成熟，也不够完善。

“《冤罪杀机》系列”给主角定制了一些超能力，数量不多，但却有好几个，会对关卡造成特别的影响。系列最基本的超能力“黑暗视觉”，作用是透过障碍物看到对面的物体，生物和重要的物品会特别显示。在《冤罪杀机 2》里面，“黑暗视觉”得到升级，还可以额外看到敌人的移动轨迹。这个超能力，实际效果有点像”《盟军敢死队》系列“的上帝视角，是对第一人称视角的立体增益，目的是让玩家了解关卡的构成，更为方便地干涉空间和时间。

首先，系列中最为直接地影响空间，让空间概念削弱的，是超能力“闪烁”。这个超能力的作用，是快速在两个位置之间瞬移，只要能看到，就无视地形的因素。众所周知，潜行类玩法的关卡，最重要的设计理念之一，就是在空间上制造屏障和漏洞，一方面是让敌人的视觉、听觉覆盖到大部分的警戒区域，另一方面则是留下空子，让玩家在思考和尝试后，变得有机可乘。“闪烁”的加入，会让空间上的屏障更难实现，同时也会让漏洞大幅增加。对此，”《冤罪杀机》系列“的处理是教科书式的。在没有“闪烁”的情况下，玩家依旧可以不触发警报，打通游戏。而使用“闪烁”之后，虽然空间会被玩家主观调整，但其他一些难度却仍然存在，例如发条战士无法背刺，女巫不能惊动，聚在一起的士兵还是得分开处理。

其次，系列中最为明显地影响时间，让时间部分失效的，是超能力“扭曲时间”。这个超能力的作用，是减缓时间的流逝，甚至是让时间大幅停滞。在实际应用中，这个超能力的使用频率，要低于更为直观的“闪烁”，但它有一个无法企及的优势，就是作为一个缓冲，制造更多的操作时间。“扭曲时间”和“闪烁”、勒晕、麻醉箭、嚎叫箭等手段都可以作配合，让看似不可能的计划变得可行。例如，我就多次在被发现的前一瞬间，使用“扭曲时间”来寻找机会，在千钧一发的时候化险为夷。这样的应用还显得比较被动，只要放开想象，它总能做得更多。在”《冤罪杀机》系列“的发展中，“扭曲时间”是一个被有意限制的超能力，它还不能够让时间完全静止。毕竟，如果让玩家完全独立于时间之外，那造成的风险实在太大，对策划的考验会呈几何级数地上升，并不是一件有趣的事情。

最后，系列中还有一个超能力“附身”，直接影响到了关卡的布置，让设计思路必须随之更新。这个超能力的作用，是附身到老鼠或者敌人身上，操纵他们进行简单的行动。当“附身”到老鼠身上的时候，玩家可以侦察情况，可以躲开巡逻，可以穿越封锁；而“附身”到敌人身上的时候，玩家可以调虎离山，可以打草惊蛇，算是特殊版的“闪烁”。在潜行类游戏中，敌人的数量和类型，他们的站立地点，巡逻路线和警戒范围，每一样都需要经过计算、判断和模拟，然后才可以摆进关卡。“附身”的存在，等于给本来严谨的关卡设计，提供了一个无处不在的变量，使得每一步的推演，都必须考虑到新的可能。如果在玩法得到大幅发散的同时，不能控制住局面，那一子下错，很有可能就会满盘皆输。

”《冤罪杀机》系列“的伟大之处，在于挑战了空间和时间两个维度之后，继续回过头来，将传统的潜行关卡，搭建成了一个熟悉的样子。这样的搭建不是颠覆，而是延展，没有哪个超能力是必须的，每一个超能力都是一种加法，它们根植于传统，它们体现着创新，它们没有让玩法变得失控。

从 1 代到 2 代，”《冤罪杀机》系列“一直都显得从容不迫，低调自信。我们有理由相信，Arkane 工作室可以做得更多，只要等到可以亮牌的时候。

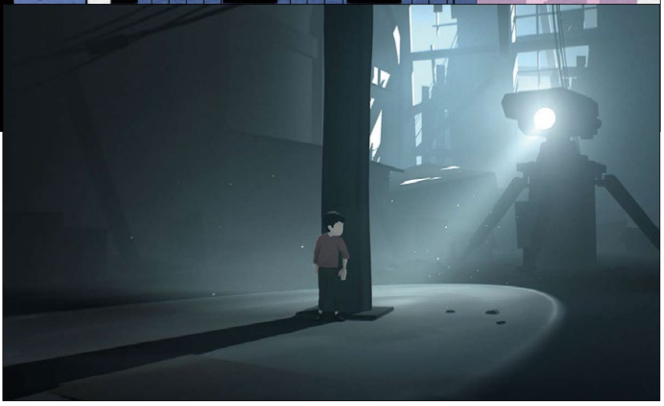




千帆竞发，百舸争流

一些有趣的个别作品





在潜行类游戏的阵列里，还有一些颇具异色的作品，不应该被我们忘记。这些作品，没有肩负什么开宗立派的使命，也没有站起来就高举高打，它们要不就是率性而为，要不就是慢慢积累，或许已经走完一遭，或许还在等待机会。总的来说，这些游戏大致分为三类。

第一类，是以潜行为基础，快节奏的正面对抗为特色的决斗游戏，其中最为著名的，是"《迈阿密热线》系列"，《燥热》（SUPERHOT）以及《12比6好》（12 better than 6）。这类游戏的对抗部分，有点像美国西部牛仔的街头对决，大家打上照面，接着就是看谁的掏枪更快，谁的子弹更准。潜行类玩法的作用，是让玩家在对决之前，找到有利的位置，抢占攻击的先机，或者干脆打个出其不意。在《迈阿密热线2》中，玩家会得到不同的能力，例如一拳毙命，投掷必杀，抢夺武器，抵挡两颗子弹，消除狗的攻击性等等，大部分也是为了正面对抗服务。

潜行类游戏发展到今天，应该有更多的空间，让玩家宣泄过剩的荷尔蒙。这类决斗游戏，在隐忍和爆发中找到了一个新的突破点，让潜行、走位和试错继续占据着主流，然后尽量减少战斗的时间和步骤，力求做到刺激惊险，但又不至于喧宾夺主。只是，它们的创新也会带来一个问题：和提高反应，机械重复相比，思考的重要性有所下降，而且终究会做出让位。

第二类，是以深邃剧本作为主打，潜行躲避作为串联的主题游戏，其中最为出色的，是《INSIDE》、《共和国》和《勇敢的心 世界大战》。这类游戏一般是醉翁之意不在酒，潜行类玩法只是一种表现形式，在深化主题的同时，起到承上启下，有机串联的作用。例如在《INSIDE》里，玩家操控的是一个没有任何战斗能力的小男孩，他需要在一个绝望的夜里，通过潜行和解谜，在敌人的天罗地网下见缝插针，逃到安全的地方。在逃走的过程中，小男孩会见到一幕幕可怕的特权景象，他没有时间质疑，没有办法改变，他只能选择旁观，以及继续上路。对于《内部》，潜行类玩法是一下绝妙的点睛之笔，不管是面对困难时的紧张感，还是面对现状时的无力感，都可以在操作的过程中逐渐体会出来。

作为暴力象征，一些无法对抗的敌人，总是会需要一个力图反抗，但又不能正面抗衡的主角。主角在游戏过程中，表现出来的不屈不饶、越挫越勇和无惧挑战，刚好可以展现出人类坚韧的一面，散发出人性的光辉。

第三类，是以简化的潜行玩法为核心，试图做出更多变化的创意游戏，其中最为有趣的，是《杀出重围GO》、《古墓丽影GO》、《杀手GO》组成的GO系列，以及《致命框架》。GO系列是一个成本低廉，靠成名IP发家致富的作品合集。它们的每一关都发生在一个小棋盘内，玩家以一对多，和电脑各执一方，按照回合进行先后行动。电脑获胜的方法是，看到并正面干翻主角的棋子。相对的，玩家过关的方法是，躲过其他棋子的视线和巡逻，走到棋盘的出口。单纯的棋盘玩法会显得变化不多，GO系列加入了一些相应的特色元素，例如《杀出重围GO》会有电气开关，《古墓丽影GO》会有投掷长枪，《杀手GO》会有环境中的暗杀道具。

和GO系列相比，《致命框架》的创意显得更加空灵。在这款作品当中，关卡就是漫画的分镜，玩家需要调整每一幅画面的顺序，帮助主角逃出生天。作为一款移动端的小游戏，《致命框架》曾经得到过小岛秀夫的赞赏和推荐，也算得上是一桩让人欣喜的业界佳话。在2016年底，该作的开发商Loveshack正式宣布，他们正在开发《致命框架2》，后面会继续登陆移动平台。

关卡和沙盒，终究难两存？

正如开篇所说的，我们今天聊到的潜行类游戏，关注的是它们在正面对抗之外，提供了一些不一样的玩法，让过程显得相对复杂，让流程变得更加有趣。

对于这类游戏，多样化的解决方式，是建立在优秀的关卡设计之上的。在游玩这些游戏的时候，我们总是会自发地，或者被引导地将每个关卡进行持续细分，然后将一系列会互相影响的元素，归纳到同一个集合内。经过不断的试错，我们最后会将整个关卡梳理一遍，在物理场景之外，形成一个抽象的关系网络。这么说有点玄乎，举个例子大家就懂了：如果A的死亡会引起B、C的注意，B的离开会让D进行补位，C一旦警觉就会拉响警钟，让E、F、G开始巡逻，那么，上述的所有字母小哥，在我们考虑如何解决他们的时候，其实就属于同一个整体。破局的过程，讲究的就是如何一步步地将整体剥离，同时尽量不要破坏整体的结构。这样的一个过程，和我们小时候经常玩的抽积木游戏，也有点类似。

虽然，我是一个潜行类游戏的爱好者，也从来不吝啬赞美之词，但作为一个游戏杂食家，从批判性的角度来说，这类游戏大体上都会有一个问题：玩家感受到的自由是被有意设计出来的，哪怕加以掩饰，无形的手还是处处存在。玩家体验到的更多是关卡设计，而不是完全地开放包容，鼓励为所欲为。

对于喜欢和开发商斗智斗勇，热衷于PVE的玩家而言，优秀的关卡就像是一首动人的歌曲，天赋异禀，可遇不可求。我们不介意做一个听众，在熟悉了旋律之后，用自己的方式演绎出来。这种演绎，或者说我们的闯关过程，在一定程度上说，也是一种美妙的再创作。

但是，关卡毕竟是一种既定的创意，它总是会被消耗，本身也没有办法再复合成新的创意。面对这样的问题，沙盒玩法提出了一个可行的解决方案。

自从沙盒玩法的概念被广泛推崇，业界诞生出了《我的世界》、《横行霸道V》、《上古卷轴V天际》这样的超级大作，开发商就越来越倾向于放权，让玩家在游戏中拥有更多的自由，催生更多的创意。他们就像一群技艺高超的建筑师，有时候会做好一片广大的景区，将玩家放进去，让我们发掘出每个角落的奥妙，不同的流程会产生不同的体验；有时就只会打好地基，备好材料，拟好千变万化的可能性，激发玩家的好奇心，让我们去探索、去发现、去消化、去创造。不管是哪一种，沙盒玩法强调的都是重复可玩性，它们不会像推理小说一样，只要谜题解开，哪怕可以站在其他角度去复盘，重复阅读的乐趣都会大幅下降。可以说，近年来业界中红火的两种玩法，沙盒和roguelike，都是为了让游戏更加耐玩，增加玩家的投入程度，从而获取更大的价值。

那么，关卡和沙盒，是否可以做成一个整体呢？从原初的理念上判断，关卡的精妙在于往细处钻研，沙盒的要义是要向周边延伸，两者哪怕可以互为补充，但想要真正地有机融合，还是非常困难的。Switch上的首发游戏《塞尔达传说 荒野之息》，获得了一众游戏媒体的满分评价，很有可能会成为未来游戏发展的一个重要标杆。在这款作品之前，《塞尔达传说 黄昏公主》、《塞尔达传说 天空之剑》等主打的是关卡解谜，林克经常要面对一个又一个庞大复杂的迷宫。而现在，《塞尔达传说 荒野之息》摇身一变，给出的是一个丰富的沙盒世界，大谜题打散成小谜题，让玩家自己去选择和体验。两种方法应该没有优劣，只有偏好，上升到大众审美，两者从来都不遑多让：《塞尔达传说 荒野之息》是IGN、FAMI通的双满分游戏，但不要忘了，《塞尔达传说 天空之剑》同样也是。

面对着时代的大潮，潜行类游戏从来都不是主流，也不需要成为主流，挑战主流。从巧妙的关卡设计出发，潜行类游戏体现的是智慧的博弈，设局者既狡黠又坦诚，破局者越是深入其中，就越是能品味到个中的典雅、风韵和诗情画意。

在《燥热》当中，玩家最后杀死了游戏中的自己，结束了游戏。或许有一天，我坐在电脑屏幕面前，也会突然脖子一凉，然后失去所有的知觉。

在战栗的同时，我感觉到的是一阵异样的兴奋。

只有创意才能够战胜创意，我们永远都在期待着后来者。



游戏人物

第三十四回

文：熊拖泥　编：哪尼　美编：NINA

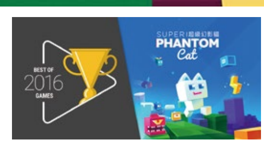
中国独立游戏人

Vol.9 超级幻影猫 Yop





题记





去年1月底，一款名为《超级幻影猫（Super Phantom Cat）》的横版动作游戏登陆App Store，凭借着格外清新的数码未来风格、明快十足的萌意角色造型、简单上手却又耐玩的游戏内容，迅速获得了苹果编辑的青睐--正式发布即在全球166个国家进行了首页推荐。

3个月后，这款游戏登陆Google Play，又以迅雷不及掩耳盗铃儿响叮当仁不让之势掀起了一阵"幻影猫"旋风，同样获得各种推荐。截止到2017年4月1日，《超级幻影猫》已经被大小推荐过12000次以上！

更令人惊喜的是：这款游戏被App Store和Google Play双平台同时评为"2016年度十佳(最佳)游戏"

今年7月，续作《超级幻影猫2》登陆App Store并获得全球大banner的待遇，获得了8812次推荐；随后一个月后登陆Google Play，获得了1434次推荐；到目前为止，仅发售5个月就获得超过一万次的推荐数，大有超越前作之势！

游戏有着如此惊艳的成绩和充满数码感的明快风格，想必不少人会以为本作出自国外团队之手，实际上制作该游戏的Veewo Games是一个100%的国内独立游戏团队。该工作室创立于2011年，作为一支独立游戏团队，Veewo一直致力于为全球玩家打造富有创意的原创游戏--从《1024》到《暗黑斩》、从《合到10》到《超级幻影猫》等等。这次我们从创始人Yop入手，聊一聊游戏创作背后的故事。



人物资料

YOP

性　别：男
常住地：厦门
昵　称：Yop
年　龄：85后
微　博：无
网　站：veewo.com
代表作：《超级幻影猫》
近　况：感觉刚忙完2代的发售……

在 FC、街机和 Gamy Boy 的启蒙下，成为一个任饭

Yop ：



最早接触电子游戏应该是小学，玩的 FC、街机，当时还求叔公偷偷买了一个 Game Boy 给我（笑）。这要从当时一个小学同学家里来了香港亲戚说起，他就借了个 Game Boy 拿来学校炫耀。我那个时候刚接触红白机游戏不久，看到在那么小的屏幕上可以玩到那么精致的游戏真的是彻彻底底被震撼到！一直念念不忘这台神器。后来随着自身活动范围的扩展，搜索到了一家游戏专卖店（印象中是我们县里唯一一家游戏专卖店），放着一台大红色的经典 Game Boy，就默默筹划起来，最后想出来的办法是 -- 只能找叔公给我买。叔公生活在香港，偶尔会回家乡住一阵子，每次回来都会给我买点玩具。那是我第一次主动请求他给我买东西，当时把叔公拉到游戏店里问了价钱的时候，他也是有些惊讶我要买这么贵的东西，但最后还是买了下来。回到家我刚欢天喜地地享受我的拆包过程，我爸就追上来了，他当时气得一直说要把游戏机摔掉、拿回去退钱什么的，但最终在我的眼泪攻势下还是心软了（回想起来，那时候一个游戏 300 多人民币是很贵的玩具了）。那应该是在 97 年左右的事情，我拥有了第一台掌机，直到 3、4 年后，随着精灵宝可梦的流行，身边才开始陆续有其他人玩掌机。从那之后我就成为一个任饭了。可能是当时比较早地接触到了很好的游戏体验（也有可能是 Game Boy 满足了小时候的我的虚荣心），所以跟很多游戏人不同的是，我的游戏经历会更多地倾向掌机平台的日系游戏和任系游戏。

当我拥有第一台 GBA 已经是高中时候了，那时候小县城卖的是盗版卡带，但也比较贵，一个游戏大概是在 50 ~ 150 之间。那时候为了让来之不易的钱可以玩到更多的游戏，我和弟弟会刻意先去挑一款游戏时长比较短的游戏（比如说洛克人 X 之类），拿到手之后以最快的速度通关，然后当天拿回去跟老板说这个游戏不是我们想要的，我想换一个贵一点的更好玩的游戏。这样我们每次攒一次钱就可以玩两个游戏了。直到大学我才知道 GBA 是有破解卡带这种东西的，然而一直没机会用上（大学已经换了 PSP 和 NDS）。所以 GBA 很多游戏我都是通过模拟器在电脑上体验的。

说来有趣，因为家里的电视是比较贵重的电器，父母一直以玩游戏电视容易坏为理由阻止我在电视上玩游戏，导致我一直到大学都没有自己的游戏主机（也有钱的原因）。但是我小时候去街机厅玩游戏给父母遇上了也大概就是呵斥一下，让我回家。一直以来父母对我玩游戏并没有那么反感。

最初的理想，是制作自己的漫画

Yop ：

在初中之前，比起设计游戏，我更多的是想制作自己的漫画，那时候经常画小短篇的漫画本给弟弟和朋友们看。直到高中的时候，才确定了游戏设计这条职业道路。当时经常在上课的时候设计游戏，有时候会玩到和自己设计很接近的作品，那时候会感到十分欣喜，莫名增加了自己可以设计游戏的自信 :) 也是在那时候开始学习了 Flash、Game Maker 之类的软件。说起来，其实我对漫画的热情始终没有减弱过（笑）现在也会一直追看漫画。只是创作的热情从最开始的故事转向漫画，最后才转向游戏 ：一开始是想着创造故事很好玩啊，感觉很适合我，后来沉迷漫画了就觉得，画漫画不仅要写故事，还要画出来，感觉更牛逼啊，于是目标就变成要画漫画啦。接下来的大家都知道啦，沉迷游戏了。游戏除了要写故事，要把世界画出来，还要编程，让整个世界可以动，感觉会做游戏的人更厉害。中二的我其实只是选择了做更厉害的事情而已（笑）。

顺便说一下我所认为游戏与电影、动画片等其他媒介最大的区别 -- 还是在于交互体验这块。而在游戏剧情设定中更可能获得类似于电影、动画片等其他媒介带来的类似体验。

虽然后来自己做游戏了，但漫画大概还会是我一生的爱好吧。此外我喜欢的东西特别多，我喜欢画画，弹琴，欣赏音乐，玩游戏，一个人散步和旅游，我也很爱打篮球和网球，尝试做没做过的事情。但是这些事情我未必会很经常做。这些爱好给我留下印象深刻的事情有很多 -- 譬如有时候画画太专注会忘记眨眼睛，然后掉眼泪 ；譬如早上五点去篮球场一直赢到 11 点直到所有人都散去......

即便自己有各种各样的爱好，目前的游戏作品更多的是体现了我们团队的艺术品位和商业定位，我也不会故意在游戏细节中过多表露自己的喜好。我觉得有个人的爱好是很好的事情，不需要太多地去考虑别人的爱好是什么，希望读者能找到自己的爱好，然后享受自己的爱好便好。

何时冒出做游戏的念头？

Yop ：

这个或许已经无法追忆了。2000 年和 2005 年是各种好游戏爆发的年份，经过这一批好游戏洗礼的同龄人里面，大多都会或多或少地拥有做游戏的念头，只是能坚持到最后的人不多罢了。Game Boy 的《梦见岛》、《精灵宝可梦》、《牧场物语》这几个是我特别喜欢的游戏。当时用模拟器接触的游戏特别多，基本上所有游戏都会打开看看，从 MD 的《光明与黑暗》、《梦幻模拟战》到 N64 的《纸片马里奥》等等。



从 App Store 开启独立游戏之旅

Yop ：

2009 年的时候，我辞去了在香港的工作，开始尝试在 App Store 上面投放自己的游戏。当时程序，美术动画，音效都是自己一个人做的，是一款玩法比较独特的解谜游戏，在英国市场上自然排名最高达到了榜单第三。预想之外的事情主要有两个吧，一个是单人制作游戏在身份的转换这块会造成游戏开发效率低下（因此在这之后我组建了自己的业余开发团队），另一个是通过游戏养活自己并不是一件容易的事情。



▲ iOS 游戏《Stickman Maze》。

09 年的确是很好的入场时机，市场增长很快，游戏开发者野蛮成长，如果当时以现在的认知去做这个事情，那么结果肯定会不一样。

但是我是无知者无畏吧，也没有想太多，只是想着可以通过这种方式，做自己想做的游戏，养活自己，不需要去做你并不热爱的工作，那就很好了。在我辞职的时候，甚至都没有 iOS 开发的基础。因此立项的时候还是把项目规模限制得非常小，设计了工作量比较小的益智类游戏，把项目周期定在三个月左右。

回首 Veewo 的缘起和历程

Yop ：

Veewo 是一开始是由我、Jason 还有 Lans 创立的，现在已经是一家属于 20 个成员的游戏公司了。回首当初，我在网上发了一个技术贴，杨迅恰巧在网上看到了，就联系上我，说他有个游戏项目想做，问我能不能帮



他做个游戏外包，然后我们就着游戏这个话题聊起来，发现我们的游戏理念很接近，一拍即合，第二个月我便买了从广州去北京的飞机票，创办了只有我们两个成员的游戏团队。王晨则是杨迅的另一个网友，当时王晨刚离开了他第一家创业的公司，从上海来到了北京，杨迅给王晨介绍了一份薪资丰厚的工作（非游戏行业），不过他最后还是辞去了工作，最后选择了我们这边每个月 5000 的 offer，王晨过来之后，很快获得了我和杨迅的认可，于是最终他的工资从 5000 降低到了 0，成为了我们的第三位合伙人。

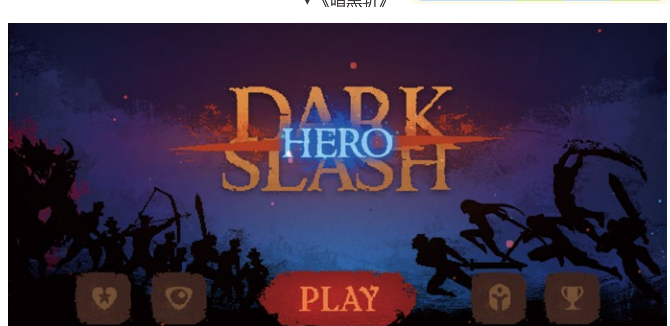


从《暗黑斩》、《合到 10》到《幻影猫》，我们一直在寻找属于我们自己的游戏风格。获奖的话，最让我们自豪的是《幻影猫》获得了苹果和谷歌双平台的年度十佳（最佳）游戏奖。未来我们还会找机会尝试更新的游戏概念和游戏风格，敬请大家持续关注。



►《合到 10》

▼《暗黑斩》



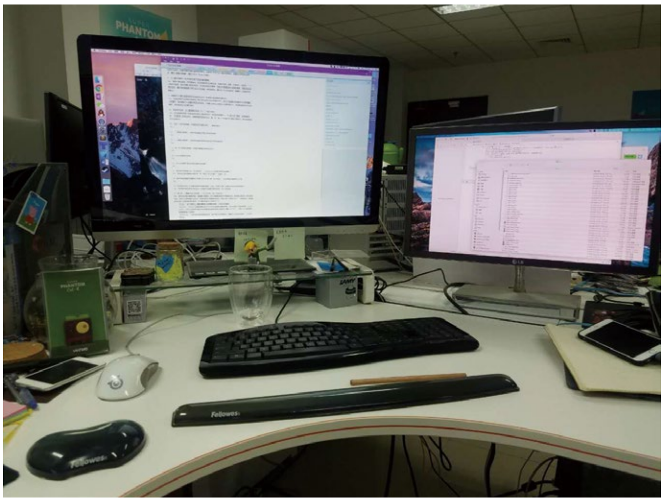
核心开发团队玩游戏最少的人之一

Yop ：

一年下来我自己玩的游戏并不多，一般都是在边上围观他们兴高采烈地讨论最近玩的游戏。我可能是整个核心开发团队玩游戏最少的人之一了（笑）。

Nintendo Switch 刚上市的时候，为了在首发当天就可以享用到这款全新的任系主机，还有《塞尔达传说 旷野之息》，我在上市半个月前就过去香港提前做了预定，然后在当天，我们团队数人，从厦门坐高铁到深圳，亲自过去香港把期待已久的游戏机搬了回来，中间怕带太多的机器被海关误会成走私的，我们还把机器分批次来回了香港两趟才带回来。

当时我们有一段时间很热衷于《塞尔达传说 旷野之息》，经常会分享游戏中发现的各种小秘密。



为移动设备和移动玩家量身定制的《超级幻影猫》

Yop ：

在制作《幻影猫》之前，我们三个合伙人曾经花了大量的时间来讨论和研究市场。我们发现市场上横版游戏不多，缺乏精品，而且大多依然是用主机思维来设计的，很多游戏对手机玩家并不友好，导致曾经是主流的横版游戏在手机上成了小众品类。我们认为我们可以推出更适合手机用户的横版动作游戏，于是我们推进了《幻影猫》的立项。



作为一款手机上的动作游戏，它定义的玩家群体并非是主流的核心玩家。对比其他移动平台上的同类型游戏，《幻影猫》的世界观比较欢快，玩起来比较轻松。游戏中怪物的交互设计和地形元素设计比较丰富多彩，不管是休闲玩家还是游戏玩家都可以在游戏中找到适合自己的玩法。



核心玩家和休闲玩家相比，最大的区别在于核心玩家对挑战（难度）的容忍程度要比休闲玩家大很多，他们愿意为了更大的游戏乐趣，去学习复杂的游戏规则，通过重复练习或者专研资料去提升自己的游戏技巧。而休闲玩家则更喜欢较轻松的挑战，只能通过循序渐进的引导来让他们沉浸到游戏世界中。《幻影猫》为了适应移动平台上的休闲玩家，做了大量操作上的简化，用比较简单的主线流程来降低玩家的上手难度，同时培养玩家在游戏中进行多样化的互动和探索行为。因此相比同类型游戏，我们的怪物、元素设计的交互十分丰富，关卡设计难度也比较低，引导性设计也更为频繁。



现在回想起来，《幻影猫》或许经历了两次立项过程。刚开始的时候，由于我们之前并没有做过类似的项目，因此采取了比较谨慎的态度，只要求把游戏做出来，看起来有马里奥的感觉就可以了，但是经历了三个月的项目开发，不管是王晨还是杨迅都认为当时的项目不够好，他们希望这款产品是一款可以获得苹果推荐的产品，于是我们又重新立项，并追加了新的成员以及开发时间，基本上把原来的美术重制了一遍，核心玩法也重新进行了调整，又经过了三个月的开发，《超级幻影猫》才出来了。



我们三个合伙人在做各种讨论的时候，经常会出现分歧，不过随着合作的时间增长，默契也越来越好了，现在基本上很快可以达成共识。

游戏经历对创作的影响

Yop ：

创作游戏的时候必然会受到自身游戏经历的影响（笑）。在我接手要做一个动作类游戏的时候，我第一时间会想到的游戏是《超级马里奥兄弟》，而如果是同事比如说 Jason 的话，大概会更接近《恶魔城》、《Limbo》。其实我会更喜欢策略类这种需要思考的游戏，喜欢更快乐的设定，而这些喜好，则会最终体现在《超级幻影猫》中。

在制作过程中，很难说是受到哪几款游戏的影响，但是我们在制作这个题材的游戏时，的确会去研究类似的作品，譬如《超级马里奥》、《星之卡比》、《Fez》之类的。

实际上《超级马里奥兄弟》并不是我特别喜欢的游戏，FC 的初代马里奥我也从来只能玩到第二关...（因为我没有主机，家里买的小霸王也是第一天就被我弄坏了）。在立项的时候，内部讨论的需求是 " 要有马里奥感觉的横版动作游戏 "，所以当时制作的时候主要是研究了 FC 马里奥的第一关，研究它的关卡设计和元素设计。就我个人而言，我更喜欢的马里奥动作作品应该是 3DS 上的《超级马里奥 3D 大陆》-- 简单而精致的关卡，难度门槛被降低但仍然交互满满。



因此在研究了数款横版动作类游戏之后，我决定最终保留马里奥最有代表性的撞击砖块的玩法，重构了乌龟之类的设计，把游戏从动作向修改为休闲探索向，这样既可以做到 " 有马里奥感觉 "，但在游玩体验上却可以跟马里奥区分开 不会落下 " 山寨 " 的名声。直到制作《幻影猫 2》的时候，我开始研究马里奥 WiiU 的版本，才惊喜地发现 "《马里奥》系列" 从 3DS 到 WiiU，制作理念也一直在慢慢往更平民化发展，降低了入门的难度，通过探索谜题和游戏元素交互来维持游戏性，但仍保留了面向高级玩家的高难度操作，从核心设计理念上跟《超级幻影猫》是殊途同归的。

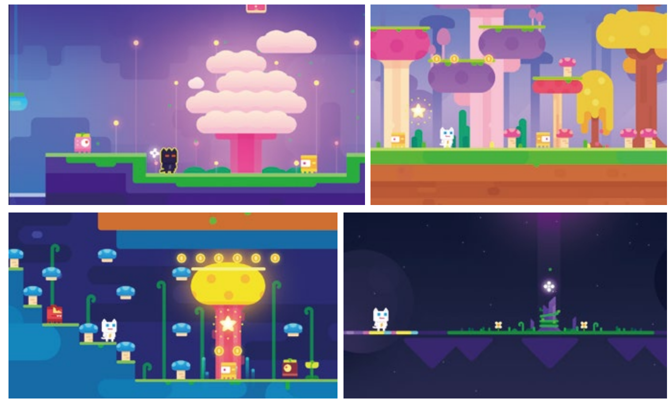
《超级幻影猫 2》是初代的全面升级

Yop ：

详细说来，《幻影猫》2 代和 1 代的不同之处如下，不少内容和功能都是基于 1 代玩家的反馈和建议，感谢大家对《幻影猫》的厚爱 ：

更丰富的游戏内容

游戏将包含至少 5 个章节（第一个版本 4 个章节），每个章节都会有独特的关卡设计和主题元素，并包含众多支线路线和随机独立事件。



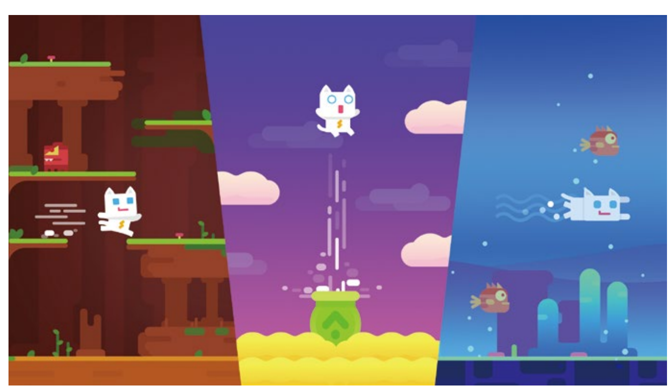
更多有趣的游戏角色

游戏中将提供数十个独具特色的角色供玩家收集和使用，有些甚至拥有专属的关卡和剧情。



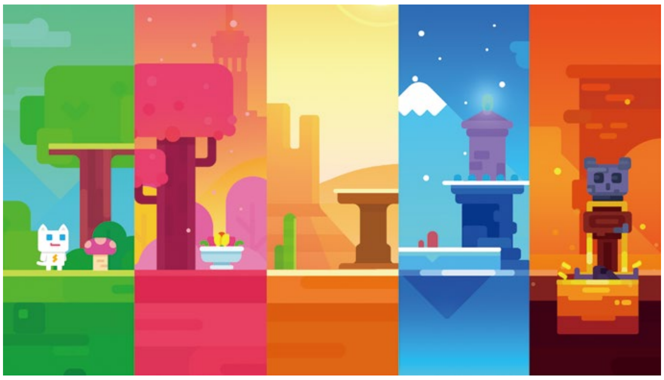
全新设计的特殊能力

游戏中新增了数种特殊能力，每个都有独特的风格和技巧，游戏玩家将利用这些特殊能力来完成关卡。



更为丰富的剧情

玩家可以在游戏中体验到更完整的剧情，并了解到更多关于幻影世界的故事。



多人游戏互动

玩家在游戏内获得的任务关卡可以和好友互换。

多样化的游戏模式

玩家将会在游戏中体验到多种不同类型的关卡模式。

独特的道具生产系统

玩家可以在游戏内生产自己需要的游戏道具，不同熟练程度的玩家可以使用不同的道具来满足自己的游戏目标。

无缝存储功能

游戏将使用 iCloudKit 功能实现无缝的存储体验，玩家可以随时从手机转移到平板设备上。

自己最满意的作品还未出现

Yop ：

首先我是那种煮个泡面都会觉得自己煮的特别好、然后拍照炫耀的人（笑），不过要让自己满意，还是很难做到。《超级幻影猫》里面的关卡，如果给我足够多的时间，每一关，每一个片段都可以重新去雕琢它。我只能说我会尽力去做好它，但它还不算是我最满意的作品。目前来说，我们还是一个比较稚嫩的团队，不过我相信只要我们坚持钻研制作优良的游戏项目，总有一天我们会做出让我更满意的作品的。

国内外参展趣闻



▲ 2016 TGS 是《超级幻影猫 2》的首次公开亮相。

Yop ：

“《幻影猫》系列”参加过一些国内外的游戏展，分享一下今年参展旧金山 GDC 的趣事 ：一位来自 Sony 的高级副总裁拜访了我们的位置，因为长的很像乔治克鲁尼，所以我们都叫他 George。第一天他来了之后非常喜欢我们的游戏，于是拉着同事来了两遍 ；然后第二天又来了，而且还帮我们买了午饭。我们非常的感动。之后我们留了联系方式。后来他因为喜欢游戏，还特别积极的帮我们找社区进行测试，再后来还让我信教……真是……虔诚又善良的副总裁……有信仰真好（笑）



▲ Veewo 携《超级幻影猫 2》参展 2017 GDC Play。



▲萌萌的角色、清新的画面、易上手 -- 所有这些都在各种展会中备受妹子们的青睐。



▲ Veewo 联合创始人 Jason 接受 GDC 到场媒体采访。



▲各式各样的《超级幻影猫》周边相当受欢迎，GDC 会场时不时就会看到有人头戴猫耳发箍、手提 Super Cat 手提袋。



▲ GDC Play展台工作人员合影。



◀▲再度出展2017 TGS 。



▲《超级幻影猫》出展 2015 火星独立游戏圣诞嘉年华。



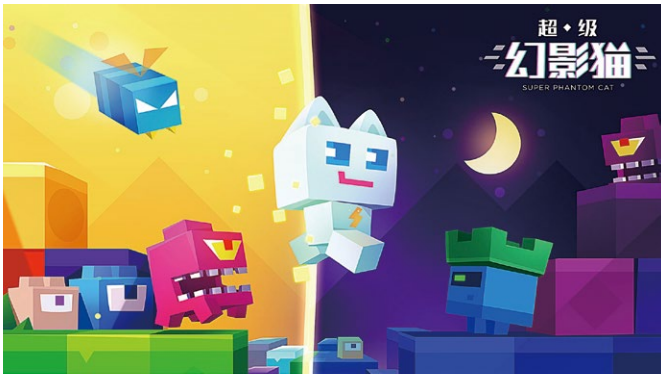

▲这次展台来了一位特殊的玩家。

参加独立游戏展会让我们有一种 " 找到了自己的圈子 " 的感觉，我也很喜欢在展会里一个一个地看别人展示的游戏。有一次在北京参展的时候，曾经遇到过一个让我们印象深刻的玩家。他玩《幻影猫》的时候，所有的行进路线，困惑，尝试，跟我们在设计关卡时假想的玩家行为 100% 符合了，有一瞬间我们都认为我们遇到了真正的 " 标准玩家 "。有时候这种玩家跟设计者之间通过关卡交流的情况着实会让人觉得很奇妙。

直播的崛起带来灵感

Yop ：

的确随着直播在国内外的流行，使用直播作为推广游戏的手段也是越来越主流。去年游戏《H1Z1》也因为直播而在国内爆火起来，至今仍是个话题。《幻影猫》也在最新的版本中加入了直播功能，希望能够更方便地让普通玩家也能体验到直播的乐趣。



另外，早在《幻影猫》1 代我们就给游戏添加了录制视频的功能，《幻影猫》2 代则从录制功能提升为了直播功能。其实这些功能都是在苹果和谷歌的 SDK 中提供了基础功能（通常是最新功能）的基础上做出来的，从技术实现上来说并不困难，主要是在设计这一块做了一些优化。考虑到并不是所有人都拥有直播的需求，我们把直播的入口隐藏到了二级菜单中，并在全局游戏内做了状态提醒。通常这些新技术都暗示了平台方对当前潮流或者未来趋势的支持，因此在游戏中整合这些技术首先暗示了最新的方向，其次和平台的契合度会更高，这点也是幻影猫屡次获得苹果和谷歌推荐的小秘密之一。

对国内业态和趋势的看法

Yop ：

我觉得中国的游戏市场现状一方面是市场选择导致的结果，另一方面说明中国对于版权的规范和保护法律法规还不够完善。不过从近年政府方面的动作来看，国家是有意规范手游市场的。不管是从市场规模，玩家质量和玩家口味来看，中国的游戏市场都是在一直进步的，但仍然落后先进国家一大步，需要更多的时间来引导和培养。

分享一下最喜欢的五款游戏？

Yop ：

我不玩大部分画面阴暗，血腥暴力的游戏，所以可能游戏品味不是特别主流。如果要让我说出一款好游戏的话，我会马上想到“《塞尔达》系列”。其他的游戏大抵都是很好玩，但很少有打动我的作品了。下面我罗列一些我最近玩过的认为值得推荐的游戏，有兴趣的读者可以去尝试一下 ：

《仁王》这个游戏让人重新理解战斗的残酷的艰难，以及胜利的喜悦。

《INSIDE》：让我最惊艳的地方在于它对玩家情绪的精准把握，巧妙地营造了危急的感觉，让人手心出汗。这在以往的动作游戏中只有通过提高游戏难度才能做到（譬如《仁王》），然而《INSIDE》游戏难度即便是普通人也能玩。

《Kingdom》：一款独特的横版策略类游戏，操作简约到只需要用三个键便可以完成所有动作，十分创新的游戏。

《Crush your enemies》：另一款独特的策略类游戏，这款小巧的游戏给我带来的乐趣远大于《文明 6》。





▲《Crush your enemies》。

给怀有独立游戏梦想的读者们一些建议

Yop ：

目前国内独立游戏的道路是机遇与风险并存的峡道，希望同行者能够坚持初心，为中国的游戏市场提供更多的美好的作品。

游戏评台

不知不觉2017年也即将过去，同时也迎来了今年游戏第二丰富的时期。不知道各位读者对今年的游戏阵容满意吗？选出了自己心目中的年度游戏了没？今年的佳作不少，恐怕大家也很难选择把。本期继续为大家送上UCG编辑们对近两个月发售的一些值得关注的作品的深入评价，由于数量比较多所以只能选择一部分，至于最近发售的游戏就留待下期吧。

经典的传承与改变

超级马里奥 奥德赛

スーパーマリオ オデッセイ

机种：NS
厂商：Nintendo
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2017年10月27日
对应人数： 本地1~2人
售价：5980日元

对于“《超级马里奥》系列”，可能不少玩家对其印象还停留在那个吃了蘑菇可以变大、吃了火箭花可以发射火焰弹的《超级马里奥兄弟》中。从1985年FC上的这部作品至今，马里奥和他的作品已经不再是一款游戏那么简单，它们成为了一个庞大的系列、一种经典的延续，甚至是电子游戏的代名词。而2017年在任天堂最新主机NS上推出的这部系列最新作——《超级马里奥 奥德赛》又有着哪些经典的传承与全新改变呢？

随着技术力的发展，最初由像素点组成的马里奥也成功进化为了3D人物。在本作之前，共有六部3D版的“《超级马里奥》系列”作品：《超级马里奥64》、《阳光马里奥》、《超级马里奥银河》、《超级马里奥银河2》、《超级马里奥 3D大陆》、《超级马里奥 3D世界》。游戏的制作人又将这六部作品分为了单纯突破关卡的“单线闯关型3D”，以及可以自由探索关卡的“箱庭探索3D”，而被分类至后者的也只有《超级马里奥64》和《阳光马里奥》两部作品。也就是说，最新的这部《超级马里奥 奥德赛》是继2002年的《阳光马里奥》之后，阔别15年之久的又一部“箱庭探索3D”类作品，经典得以在此传承。

在如今这个追求大而广的“沙箱时代”，选择箱庭这种小而精的大作其实并不多，而《超级马里奥 奥德赛》又一次成为了这一游戏模式的标杆。在本作中，马里奥搭乘着飞行船奥德赛号在“某个地球”的世界各处进行冒险与旅行。每来到一个全新的国家，便会遇见一个拥有独特主题的箱庭地图。除了在这个国家中探险与拍照外，每个箱庭地图中都隐藏着诸多力量之月。力量之月不仅是奥德赛号得以飞往下一个国家的燃料，更是本作最核心的游玩方法。游戏中有着超过800个力量之月等待着玩家们进行收集，制作组对于每一个力量之月的收集都进行了精心设计，整个收集的过程正是本作想象力的直接体现。爬上栏杆、击碎岩石、钓起大鱼、深入迷宫，游戏将箱庭中的玩法与力量之月的收集完美结合，使得收集的过程成为了深入了解这个国家的重要环节。

除了3D上的经典延续外，游戏在2D上也进行了直接的经典继承。箱庭地图中存在着不少棱角分明的水管，当马里奥进入这些水管后，将化身为2D人物并在横版的2D关卡中进行冒险。3D与2D的结合与穿插，使得整个冒险不再单调。

虽说游戏的故事还是老一套的库巴又一次把碧奇公主抓走了，马里奥再次踏上了营救碧奇公主的伟大征程，但本次的剧情演出却变得魄力十足，这也许就是本作对于整个系列而言最大的革新与改变。每来到一个国家，马里奥首先要做的便是帮助这个国家清除库巴留下的威胁。这个过程虽说只是来到箱庭的某个地点击败BOSS，但由于各个国家的主题各具特色，清除威胁的过程也是深入了解这个国家风土人情的过程。而在不少关键的剧情演出上，游戏没有采用一般游戏中人物进行互动或对话的播片过场方式，而是让马里奥进行一次与剧情有关的平台跳跃闯关，再在闯关过程中配合上2D壁画关卡和恰到好处的背景音乐，使得整个剧情演出相当激动人心。当马里奥在熟悉的2D关卡中跳跃并最终来到宝琳身边，当马里奥和碧奇公主一起逃脱即将崩塌的迷宫，这些看似老套的剧情配合上独到的剧情演出，使得经典得以延续又得以改变。



这是一款再多的言语也不及玩上一把的游戏，这是一款任何人都能从其中找到乐趣的游戏。如果说《塞尔达传说 旷野之息》的优秀是只有拥有丰富游戏经验的老玩家才能从中体会的话，那么《超级马里奥 奥德赛》的优秀便在于不懂游戏的人也会觉得好玩。在如今这个重视情感渲染与剧情演出的时代，单纯意义上“好玩”的游戏真的已经不多了。而游戏之所以是游戏，不就在于它的好玩吗？

致敬度：★★★★★
点评人：余烬



▲3D箱庭中穿插2D关卡。

感动时刻

通过纽敦市电影院中棱角分明的水管，马里奥得以进入2D平面关卡。而这一关正是我们非常熟悉的《超级马里奥兄弟》的1-1关卡。当马里奥进行了跳跃与拉旗，电影院中的纽敦人欢呼雀跃，而作为玩家的我们在感到惊喜的同时也深受感动。

越来越真实的赛车体验

GT 赛车 竞赛

Gran Turismo Sport

机种 ：PS4
厂商 ：SIE
类型 ：竞速
版本 ：中文版
发售日 ：2017 年 10 月 17 日
对应人数 ： 本地 1 ~ 2 人 / 在线 1 ~ 24 人
售价 ：398 港币



“《GT 赛车》系列”相信大多数玩家都有所耳闻，作为真实系赛车游戏的代表之一，制作组一直在追求给玩家们带来逼真的赛车体验。随着这几年来游戏的制作环境与工具越来越成熟，玩家们对游戏在感官上的要求也逐步提升，本作的赛车依然遵循真车扫描建模的传统，在 PS4 的机能下，很多赛车的细节能到达以假乱真的地步。游戏里还有惯例的拍照系统，能把游戏里的赛车拍入真实背景中，背景自带的光影效果也十分逼真，加上滤镜和光圈等调整，可以拍出各种美妙的画面。总而言之从画面感官上，制作组给了玩家一份令人满意的答卷。

除了画面到位，本作的开车手感也很令人满意。要知道现实里开赛车的时候，选手需要对大多数的弯道进行分析，比如入弯、出弯角度和加速点等等，这往往是决定比赛胜负的因素之一，本作精细的物理引擎则把这些细节体现得淋漓极致。在比赛前，玩家还能根据赛道的特色调整赛车的性能，这也是现实比赛中存在的情况。另外，为了照顾对赛车配置不太了解的玩家，游戏里可对赛车调整的部分还没具体到现实里的程度，但也足以体现这款游戏的专业水平，而且这些细节上的改动确实能在比赛中感受出来。值得一提的是，本作还对应 PS VR，在这之上搭配方向盘等高端外设令人犹如身临其境，仿佛在开真车一般。

正如游戏名字，竞赛是本作的主题，游戏的联网规则直接参照现实中的正规比赛，还给玩家设定了礼仪等级，一旦在比赛中违反了条例（如撞车、



横穿赛道走捷径等）就会使礼仪等级下降，从而限制自己的排位上限，这能有效地改善玩家之间的竞技环境。官方举办的比赛事项除了每日比赛外，还有定期举办的各种大型赛事，大型赛事里的一日多赛制机制给了玩家更多的选择空间，同时也能吸引更多的人参与进来。

虽然联网比赛是本作强调的主题，但单机模式还是过于逊色，而且收录的车辆和赛道实在太少，令单机模式十分乏力。和以往相比，单机缺少了生涯模式，仅有普通的比赛、项目挑战和练习，虽然比赛和项目挑战需要大量的时间才能全清，可始终都是开车兜圈，缺乏了明确的目标和剧情的推动，人玩久了不免会感觉枯燥无味。系列在 PS3 版的前作里收录了上千量车，而本作的车辆连 200 台都不及，没有更多的车辆和赛道选择也是降低游戏耐玩度的重要原因。

总而言之，本作可以说是一个为了联机竞速的客户端，无论是画面还是手感，和过往相比都有了很大的进步，但为了主推联机而砍了单机部分的内容还是令人感到遗憾，这一举动对网络差或者喜欢 PVE 的玩家来说很不友好，即使线上对战很有趣，但单一的游戏方式也会很快让人失去反复游玩的兴趣。游戏给玩家的第一印象非常重要，否则哪怕以后再以补丁的形式加强单机，估计那个时候会回头的玩家也没几个了。

逼真度 ：★★★★★
点评人 ：昂星团

●爆肝时刻

如果不利用 BUG 的话，本作的白金时间绝对长得令人发指，哪怕车技再好，也要在玩家等级的奖杯上肝好几天。在玩家们发现刷经验的 BUG 之前，游戏发售了一周也没人能拿到满级奖杯。



线性单人主视角射击游戏的新标杆

德军总部 II 新巨人

Wolfenstein II ：The New Colossus

爽快度 ：★★★★★
点评人 ：六等星

机种 ：NS/PS4/XONE
厂商 ：Bethesda
类型 ：主视角射击
版本 ：中文版
发售日 ：2017 年 10 月 27 日
对应人数 ： 本地 1 人
售价 ：399 港币



在如今网络化、快餐化、同质化日渐严重的今天，这样一款单人线性剧情体验的主视角射击游戏可谓算是业界的一股清泉，并在大作频发的十月靠着自己过硬的素质占据了一席之位。然而作为重启后的“《德军总部》系列“三部曲中难以把握的第二作，缺点方面也过于明显。

●画面

“《德军》系列”中，人物的血液喷发以及各类高能武器爆炸的夸张场景一直是这个系列的卖点之一，MachineGames 工作室在吃透了本世代的机能后，使用旗下业界领先的 id Tech6 引擎为玩家带来了更加逼真的画面，尤其是闪电、火焰和烟雾这类难以表现的物体，在游玩时感受不到丝毫的违和感。更令人惊叹的是在保证了本世代精良画质的情况下，《新巨人》还能在任何一台本世代主机上以稳定 60 帧的画面运行，对于一款高速主视角射击游戏来说尤为重要。

●系统

除了画面的全面进化，玩法层面更是进行了大胆的创新，将本没有太多改变可言的主视角射击游戏赋予了更多不同的玩法。前作通过特殊方式杀敌解锁技能的系统同样在本作中得到保留，并更加人性化，效果也更为显著。在此基础上，游戏还添加了三套性能不一的装甲供玩家选择，分别也对应了不同模式的玩法，无论是潜行暗杀还是暴力至上，都能得到不错的体验，游戏关卡设计方面也分别对应这三种装甲进行了修改，提高了可玩度。

除玩法外，关卡构成方面可谓脱出局限，将线性流程带进一些开放世界的感觉。关卡不再是以往的简单衔接，而是将关卡放置在美国大陆的几个地点上，玩家需要通过在大本营的潜水艇中选择区域进行攻关，在完成全部剧情后仍然可以通过支线任务重回这些关卡，体验不同的敌人配置并完成物品收集。

●缺陷

游戏在玩法与体验上迈出了一大步，但受到游戏类型的限制，真正体验起来或许不会太过明显。然而整体剧情方面的诟病却带来无法无视的缺陷。开头便说道剧情紧接前作，从开场将玩家的身心带进到游戏中，之后一小段剧情多以介绍不同性格的人物为主，主线剧情有些拖沓。但随着故事的发展，深入敌军腹地后的一连串剧情爆点将游戏推向最高潮，正当所有玩家都按耐不住心中的激动时，游戏却以算不上是结局的结局结束了这场旅程，对比愈战愈勇的主角，敌人却没有一场像样的 BOSS 战。在通关后，支线任务全部完成后游戏仍会留下一个无法完成的主线任务。

可以理解这是为了三部曲最终章做出的牺牲，但是最终一场战斗实在是不够水准，显得游戏虎头蛇尾。并且创新部分虽然大胆且有成效，但仍可以看到被如今游戏文化冲击的痕迹，多少还是会令一小部分玩家感到不悦。

●DLC

之后游戏还将陆续推出三弹 DLC，玩家将会操控不同的角色体验这场反法西斯的革命之旅，也期待这比较严重的缺点能够在 DLC 中弥补，为玩家多带来几场激动人心的科幻大战。

爽快度 ：★★★★★
点评人 ：六等星

●崩溃时刻

毕竟交由 Bethesda 代理发行，虽然在优化方面做得非常完美，还是避不开各种毁玩家体验的恶性 BUG。尤其是本作的场景多以废墟为主，在探索收集的过程中经常会被石块卡住位置，而主角的跳跃高度又有限，只能读档重新开始，更过分的则是切换场景时的游戏死机，只得重启游戏。最高难度不能存档已经够夭寿了，再配上这些 BUG，真是令人崩溃。





延期半年的半成品

无夜国度 2 新月的新娘

よるのないくに 2 ~ 新月の花嫁 ~

机种 ：NS/PS4/PSV
厂商 ：Koei Tecmo
类型 ：动作角色扮演
版本 ：日版
发售日 ：2017 年 8 月 31 日
对应人数 ： 本地 1 人
售价 ：NS/PS4 ：7300 日元、PSV ：6300 日元

这个世上从来都不缺仅仅是因为有美少女角色而购买一款游戏的玩家——笔者也不例外。《无夜国度》这个 IP 打从一开始就是以美少女为卖点，并且面向这类玩家的作品，前作发售后虽然玩家们对游戏本身的可玩性评价不高，但至少可圈可点，打完整个游戏之后，还是会给人留下“这个游戏还可以”的感觉。

毕竟前作首周销量就超过了同年发售的看家系列新作《苏菲的工作室》，所以从本作的系统大改以及增加各种各样的新要素——特别是新美少女角色——来看，我明白 Gust 也是希望搞好这个系列并发展下去的，然而很遗憾，本作大改并

没有为游戏的品质带来什么改善——而且到我们手上的，是一款延期了的半年之后依然是赶工痕迹明显，BUG 满天飞，甚至加入了所谓的新要素之后还让本作变得更加不好玩的《无夜国度 2》。下面为大家简单点评一下。

●不经大脑的改动

游戏在发售前官方特意放出了个视频，就是将本作和前作进行对比，介绍本作有哪些加强的要素（顺便把前作狠狠地黑了一把），看到这段宣传的我心想本作就算不能超出我期待，至少还是能玩的吧——然而当我流程打过半之后，发现 Gust 这耳光打得真心疼。

首先是系列特色的从魔系统，这个系统是玩家可以带多只名为“从魔”的怪物一起去战斗，战斗中它们会自律行动，也可以给它们下达指令发动必杀技配合作战。而本作的从魔主要增加了两个功能，第一是有部分从魔可以变成其他武器装备到女主的手上，第二是另一部分可以解开迷宫里的路障到达隐藏的区域。那么问题来了，前作原本有 3 个从魔格，但是本作因为百合 NPC 的加入强行占了一格，你只能选两个从魔，你会选解谜从魔呢？还是选武器从魔？抑或选能发动强力必杀技的从魔呢？

前作女主本来就可以在 5 种武器之间随意自由切换，这一作武器种类虽然增加了，你却不能随意换了——你要用什么武器，就得带对应的从魔出去。实际上因为每个章节有日期限制，为了挖迷宫里的隐藏要素你几乎全程都是带着解谜功能的从魔去开荒的。导致从魔武器，乃至其它解谜用不上的战斗型从魔大多数时候沦为鸡肋。也因为时间限制的缘故，你基本上没多少机会用那些其它的从魔。前作研究组队和培养的乐趣荡然无存。

其次是日期限制，玩家每次进入迷宫回来都会过一天，如果限定天数内无法完成章节就会 GAME OVER。从上面的分析就可以知道这是完全没必要的系统，而且因为时间的限制，要做到全角色满好感度更是难上加难。OK。就算你要体现故事设定中的“灾难感”，以及让玩家浪费点时间在研究分配日期上，那剩余日期也好好用个具体数字表示出来啊，一定要让玩家去目测那个月亮遮了几分之几来猜剩余时间么？

此外还有些可有可无的变化，比如本作的迷宫增加了些机关或陷阱。但是几乎一本道的流程几乎没有改变。另外本作最让笔者不满的是，前作本来不咋样的打击感变得更差了……你还几乎全程只能用一把武器，实用的连段就两套。

●特色的丢失

如果说前作还有什么让我觉得好评的话，我会说每一场 BOSS 战其实挺有心思的，比如第二关会诈死的木马，第五关要用锤子抵消的陷阱，还有会策反从魔的隐藏 BOSS 等等。虽然难度低但至少每场战斗都会有些惊喜。但是本作的 BOSS 战只能用失望两个字形容。人型的 BOSS 几乎都是一个套路，哪怕到后期稍微有点花样的蜘蛛女，动作也有 90% 来自《讨鬼传》里那只最低级的 BOSS——这不就是偷工减料吗？

百合度：★★★★★
点评人：宇宙人

●尴尬时刻

本作最不满意的 BOSS 战当属第三章学校的石像。一开始要先完成一套解谜——其实就是把场地内三个镜子挪好通过反射光拆掉 BOSS 的屏障。完成解谜之后 BOSS 的脑袋会掉下来，拆掉之后我以为 BOSS 还会进入下一个形态放大招，没想到战斗就结束了。但是这样可没法写攻略啊，于是我又去打了一遍，发现这个 BOSS，好像还真没设计什么攻击招式……这也能叫 BOSS？

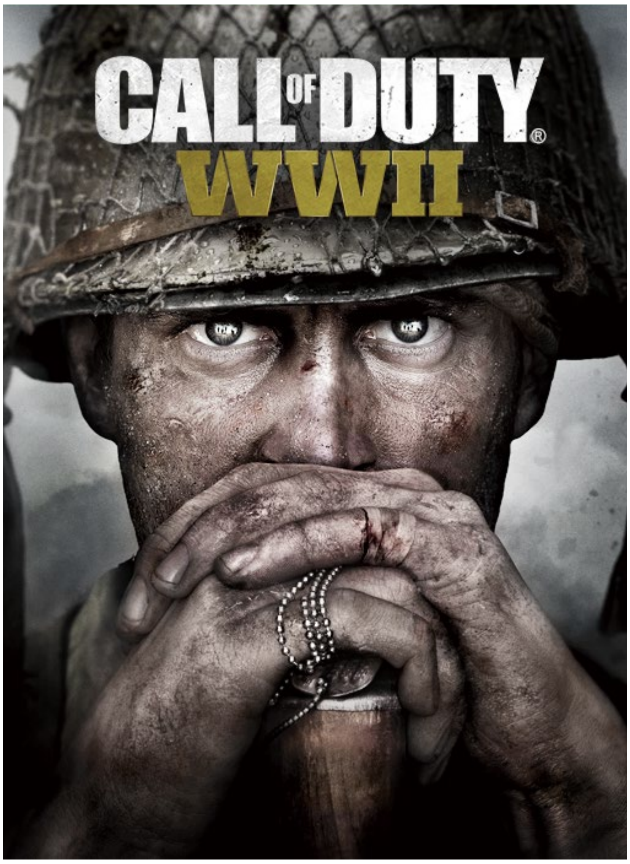


从二战到二战的十年轮回

COD 二战

Call of Duty: WWII

机种：PS4 XOne
厂商：Activision
类型：主视角射击
版本：中文版
发售日：2017 年 11 月 3 日
对应人数： 本地 1 ~ 2 人，局域网 / 在线 1 ~ 18 人
售价：468 港元



有时候你不得不感叹，命运真是奇妙。2005 年末，随 X360 首发的《COD2》凭借超过当时主流电脑配置的画面表现征服了全球玩家；之后 IW 认为玩家厌倦了二战题材，说服动视高层将系列新作转向现代战争，从而诞生了一代经典《COD4 现代战争》；与此同时动视依然认为二战大有可为，于是让 T 组制作了两部以二战为背景的游戏：《COD3》和《COD 战火世界》；《COD4 现代战争》的全球爆红让动视措手不及，《COD 战火世界》无法取消，于是成为系列最后一部二战作品，同时该作的多人对战部分全面照搬《COD4 现代战争》，仅是加入了载具系统；再过几年，IW 组部分精英出走，T 组一举成为玩家眼中《COD》的正统继承人，而系列的题材从现代到近未来再到未来，与二战渐行渐远。

在了解以上历史后，你就会对《COD 二战》的回顾二战有更多感触。以前放弃二战是因为玩家的呼声，而如今回归二战也同样是因为玩家的呼声。虽然名为“二战”，事实上本作的故事仅限于大红一师，而且时间也限定于从诺曼底到莱茵河的那段岁月。而早在《COD2》的时候，T 组就曾经制作过同样以大红一师为主角的《COD 红一纵队》，而且涉及到的战场还包括北非、意大利。至于三线并进的《COD 战火世界》就更不用多说了，攻打冲绳、攻克柏林这样的名场面至今仍让人印象深刻。不过战场的减少以及单主角的设定，也使得开发

商能够专心打磨剧情。于是我们看到了系列二战作品中剧情最丰满、人物形象最突出的一作，无论你是否喜欢这个故事以及里面的角色，你都无法否认这点。

个人始终认为，系列 FANS 发出回归二战的呼声，并不是他们真的对二战有感情，更不是眼红回归一战的某竞争对手，纯粹只是不满动视过于压榨 COD 品牌价值的做法。如今交替开发新作的主要开发商从两个变为三个，等于每一作都有两年多时间来打磨新作，这原本是一件好事。然而由于系列从 4 代开始打下的艰实基础，使得系列销量始终保持在一个很夸张的高度。在这种情况下，动视自然不会允许开发商随意更改游戏的核心玩法，这就使得游戏不管怎么改，玩起来都是一个感觉。特别是多人对战方面，不管哪个年代，武器手感都似曾相识，得分奖励也万变不离其宗——你能想象二战时的侦察机和未来的宇宙卫星具有同样功效吗？自《COD4 现代战争》后，系列的多人对战一直是这个调调，只有《COD 现代战争 2》和《COD 黑色行动Ⅲ》算是有真正进化。

不光多人对战，丧尸模式的同质化也是一大问题。T 组首创的丧尸模式间接帮助它奠定了在玩家心目中的地位，另外两个开发商也曾开发出特别行动、生存、灭绝这样的特殊玩法，结果被动视大手一挥全部取消，丧尸成了全系列标配。在经过动力服丧尸、迪斯科丧尸的不成功尝试后，本作的丧尸全部回归 T 组风格，老玩家固然高兴，但如果明年 T 组拿不出全新风格和玩法的丧尸，审美疲劳这个评价是必然逃不掉的。当然公允地说，本作的丧尸模式提示明显，外加对话全有字幕，要比 T 组人性化很多。

评价《COD 二战》这个年货，个人试图将其放到系列中进行比较，因为单纯比较本作与前作或者大锤的上一作的异同，并没有太大的意义。有系列的底子放在这里，即使再过三年，游戏评价也不会低到哪里去，现在网上那些打 1 分 0 分的完全是无脑黑。但比起年复一年的重复，玩家显然更希望玩到一款具有真正突破的作品。明年将轮到 T 组发力了，希望这回的新作能够让人眼前再次一亮。



创新度：★★★☆☆
点评人：纱迦

●感动时刻

本作的丧尸模式贴心地将每一句对话都配上了字幕，真是让老玩家泪流满面。以往解彩蛋时很多语音提示不仅没中文，而且没字幕，着实让英语听力不好的玩家难受。尽管本作的中文字体有些难看，但我们可以忍。

越开越窄的真实系赛车

极限竞速 7

Forza Motorsport 7

机种：XOne
厂商：Microsoft
类型：竞速
版本：中文版
发售日：2017 年 10 月 4 日
对应人数： 本地 1 ~ 2 人，在线 1 ~ 24 人
售价：249 元人民币

XBOX ONE



话说这 2017 年的 10 月，真可谓是风云际会、龙虎激突，真实系赛车的两大龙头：《GT 赛车》和《极限竞速》都有新作推出。这两大龙头本身就是死对头，前者号称“比真还真”，后者号称“改无可改”，再加上各自出身不同，实在是一对生死宿敌！

在老玩家看来，原本的 10 月的确就应该这么精彩。要知道《GT 赛车 3》曾经有近 1500 万销量，而《极限竞速 3》也拥有系列最高的 550 万销量。加起来两千万销量级别的对决，想想就觉得兴奋。然而到 12 月 1 日为止，无论索尼还是微软都对两款新作的销量讳莫如深，显然是销量不尽如人意。

如果说《GT 赛车 竞赛》因为不是正统续作所以销量不高情有可原，那么《极限竞速 7》的销量不振则多少有些让人意外。要知道去年它的外传作品《极限竞速 地平线 3》都有近 300 万的销量，而《极限竞速 7》是《极限竞速 6》的全面强化版，还有史上最强大的主机 Xbox One X 加成，再创新高似乎不是问题？

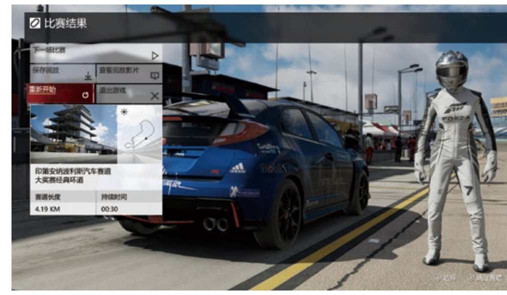
然而纵观两个系列的历史，不难发现，这两大真实系赛车游戏的销量，其实是一路下滑的。《GT 赛车 6》的销量骤降到了 350 万套，而《极限竞速 6》也只有 200 万套。按理说，随着平台性能的加强，强调画面的真实系赛车游戏会吸引到越来越多的人，但事实是相反的。造成这一局面的原因在于，真实系赛车游戏的玩法在很早以前就已经定型了。

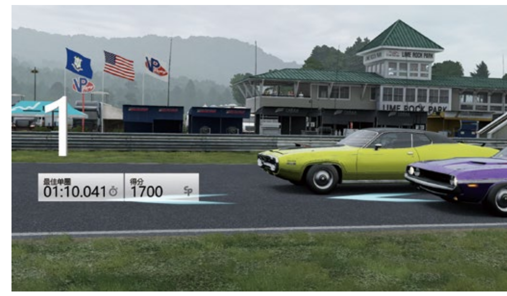
需要说明的是，无论是 GT 还是 FORZA，虽然号称真实系赛车，但它们和“真实赛车”还是有很大差距的。在本世纪初曾经有一些段子，譬如“我一位拥有某豪车的同学玩过《GT 赛车》后表示游戏手感和真车一模一样”，如今这样的段子已经骗不到什么人了。其实市面上主打“真实赛车”概念的游戏还是存在的，不过基本在 PC 平台，影响力相比这两家可忽略不计。GT 和 FORZA 之所以没有追求绝对的真实，是因为它们首先是游戏，其次才是赛车。如果游戏性方面做得不好，做得再真实也是没有用的，而绝对的真实和游戏性是存在冲突的，因此必须在某些方面做出妥协。

但赛车游戏早在上世纪 80 年代便已诞生，各种稀奇古怪、五花八门的玩法都出现过。题材的限制，使得这两大真实系赛车游戏的核心玩法自诞生起就没有什么变化，也不可能有大的变化。新作只能加车加赛道然后画面加强车模加强，然后设计一些外围功能，像“《极限竞速》系列”就是痛车、

社群、DRIVATAR、天气。这么多年下来，老玩家自然也审美疲劳了。因此当玩法截然不同的《极限竞速 地平线》出现后，玩家就有了眼前一亮的感觉，没人会在意它有多真实，玩家只会觉得好玩、有趣，以至于销量口碑都开始出现对本家的反超。

而销量的下滑，也促使 Turn 10 开始挖掘新的营利点，这就是内购。在《极限竞速 7》中，不但有 VIP 设定、DLC 车辆这种过时的套路，而且有大量抽卡要素。无意义的收藏等级，偏高的赚钱难度，随机式的新车入手方法，都迫使玩家必须花费大量时间来重复作业。过去那种有钱就能买到自己想要的车的做法已经一去不复返了，就算玩家买光商店里所有的车，还有不少车需要靠运气抽出来。相比一些细节上的问题，例如无人修车、纸片人，这才是真正让人不爽的地方。对于 FANS 来说，真实系赛车这条路越开越窄没啥问题，可千万别开错方向了。





表现力：★★★★★
点评人：纱迦

●惊艳时刻

本作在 Xbox One X 上的表现无懈可击，4K+HDR+60 帧，光影效果、车身反光令人惊叹，让人直呼这才是本世代应有的实力。如果你家有 4K HDR 电视，请务必买来一玩！

游戏性与艺术性的完美结合

茶杯头

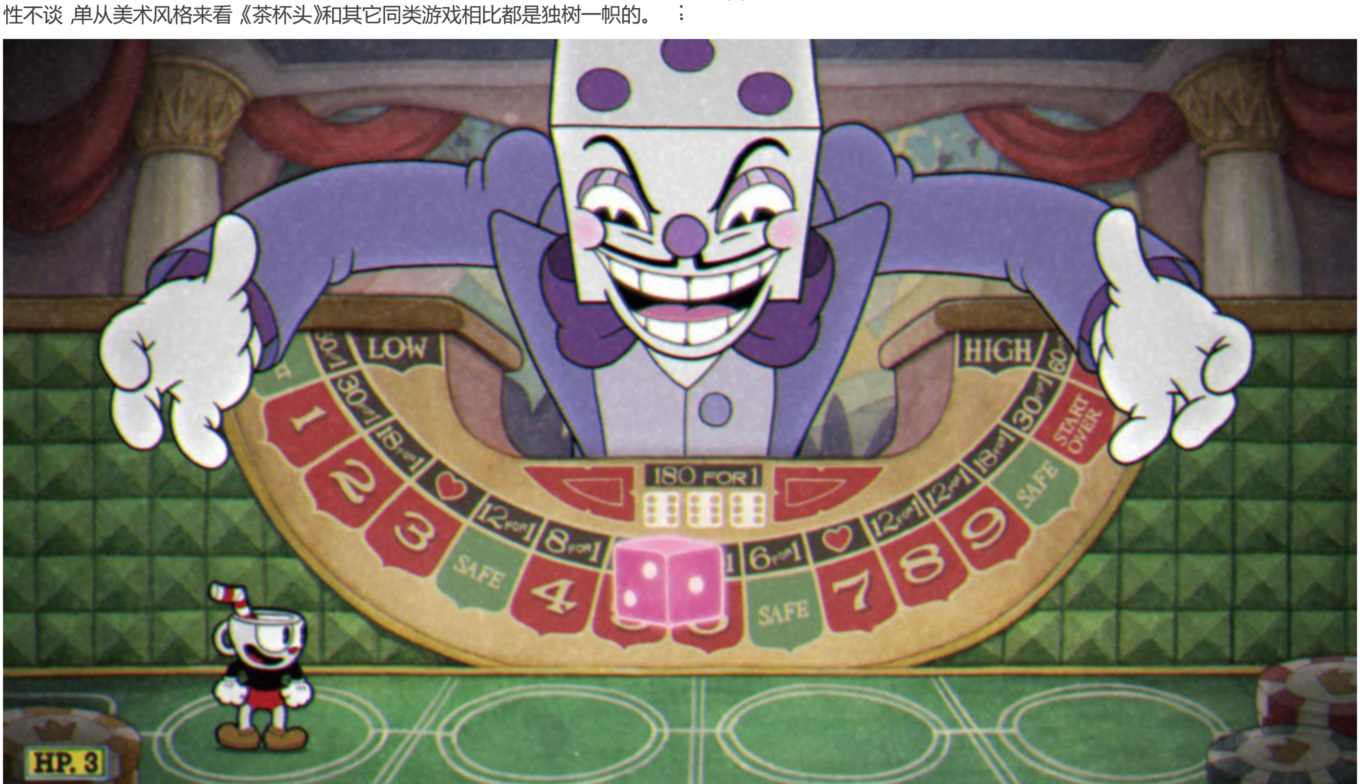
Cuphead

机种：XOne
厂商：StudioMDHR
类型：动作冒险
版本：美版
发售日：2017 年 9 月 29 日
对应人数： 本地 1-2 人
售价：19.99 美元

凭借出色的画面表现，这款开发耗时近 3 年的动作冒险游戏当之无愧地成为了 2017 年发售游戏当中的一抹异色。你或许无法用言语说清楚这样一款小体量游戏是如何获得玩家和游戏制作人们的一致青睐的，但只要你有查看过相关的 PV 视频，立刻就能知道它胜在何处，没错，即便抛弃游戏性不谈，单从美术风格来看，《茶杯头》和其它同类游戏相比都是独树一帜的。

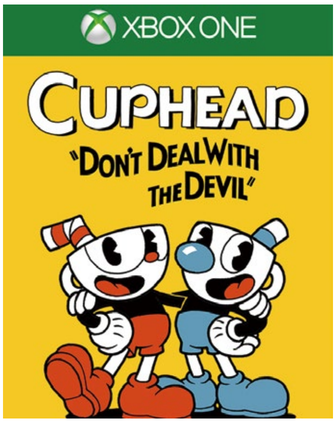
作为一款走复古风格路线的 2D 动作冒险游戏，《茶杯头》的画面没有其它游戏那些电影级的特效、没有变化多端的分镜头和绚丽的色彩，准确来说，它走的完全是另一个极端，将二十世纪三十年代的美国卡通动画风格几乎完完全全地照搬了过来，制作成游戏。不仅如此，制作组还固执地沿用了那个年代的动画制作标准——每秒 24 帧，并且采用完全手绘的方式进行游戏制作，这也导致了一种奇葩的状况：在这家小小的游戏制作团队里，数量众多的动画师们却成为了团队的主力。可以说，《茶杯头》比起其他同类游戏来说，在复古的方面做到为了极致，这也是为什么《茶杯头》一经亮相便受到人们疯狂追捧的原因之一。

一进入游戏，玩家便能感受到上个世纪三十年代的那股子虽然陈旧但充满活力的气息扑面而来，当橡皮管动画天生具有的动感与想象力和游戏结合在一起时，恐怕谁也想不到两者会如此地契合，游戏画面充斥着各种不断拉伸变形的物体，老派风格的烟雾爆炸效果，以及出色的音效和配音，让玩家分不清自己是在动画中玩游戏，还是在游戏里看动画，《茶杯头》的艺术性就在于此。



当然，即使画面再出色，但你无法绕开游戏性来评价一个游戏，好在《茶杯头》不是空有一个美术躯壳，它在游戏性上也做得足够出色。《茶杯头》的游戏模式一言以蔽之，重点在于“BOSS RUSH”，这是一个主打 BOSS 战的游戏模式，玩家需要通过持续不断地挑战数十个形态、攻击方式各异的 BOSS 把守的关卡，以解锁新的区域。以 BOSS 战作为游戏的主要内容，这种做法在削减了游戏制作成本（毕竟只需要做好 BOSS 动画就行了）的同时，也让游戏美术资源更为集中，相信在与各种各样的 BOSS 战斗的过程中，持续不断地躲避着令人目不暇接的招式攻击的玩家，在叹服于橡皮管动画那夸张的表现力之外，也对游戏卡通外衣下隐藏着的“硬核”本质有了更进一步的了解。

《茶杯头》的“硬核”是显而易见的，它继承了老式横版动作游戏特有的变态难度，玩家即便选择默认难度想要通关也不是一件容易的事，更别提每个 BOSS 关卡之后的评级系统和二周目的 EX 难度了，想要快速将它完美通关大概只有少部分偏爱硬核的玩家才能够做到。但游戏与众不同的画风和精致的关卡设计又能够恰到好处地对游戏的“硬核”部分进行包装，让人在一连串失败后还能有继续挑战的欲望，很少会感到厌烦或者气馁，这就是本作的独到之处。而与之相对的是游戏明显薄弱的剧情，横版动作游戏的剧情虽然不是重点，但优秀的游戏剧情仍然是一个不可或缺的部分，例如“《洛克人》系列”以及《精灵与森林》等，都做到了在出色的游戏设计基础上配上了十分优秀的剧情。按照常理来说，以“卡通动画”为蓝本制作出来的《茶杯头》，或许剧情才应当是制作组所追求的重点，毕竟相对固定的动画演出比起动态游戏的制作难度要低很多。但结果我们也看到了，制作组反其道行之，在剧情演出部分采取了 PPT 式的图文介绍来引入剧情，一点动画也没有用到，这或许是因为制作组不想喧宾夺主，毕竟重点在游戏上面，亦或许是受成本限制无法彻底放开手脚，但无论如何，本作在剧情演出上还有提升的空间。



爽快度：★★★★☆
点评人：北山杉

●无奈时刻

为了解锁成就而全程只用小飞机形态（速度、攻击力均会下降）慢慢磨死 BOSS 的酸爽体验真是让人难以忘怀。

帝国好老师带孩子闯帝国

英雄传说 闪之轨迹Ⅲ

英雄传说 闪の轨迹Ⅲ

机种：PS4
厂商：Falcom
类型：角色扮演
版本：日版
发售日：2017 年 9 月 28 日
对应人数： 本地 1 人
售价：7800 日元

距离《闪之轨迹Ⅱ》的发售过去了有差不多两年的时间，这次《闪轨Ⅲ》因为有《伊苏Ⅷ》和《东京异境》在前，所以也不能说是 Falcom 的 PS4 首秀，但是其中的改变却是与 PS3/PSV 版的前两作相比有了长足的进步。

首先便是画面。有了《伊苏Ⅷ》和《东京异境》的经验，在《闪轨Ⅲ》中，前两作里被玩家们吐槽已久的人物建模在本作里得到了极大的改善，角色的脸和服装细节已经达到了可以重现原画的程度（有时候甚至于是要优于原画）。场景上最大程度受益于主机平台机能的便是第四章里的海都，海天一色的风景与点点烛火的夏至祭都叫人印象深刻。不过不知道是不是由于成本的原因，Falcom 依然没有在剧情演出上使用动作捕捉技术，角色的动作建模基本都是用现成的，所以前两作里槽点满满的“集体叉腰”等现象依然存在。

战斗系统上最大的变化便是经过了大改的 UI。战斗指令过多的现象在前作里就已经有苗头，本作里干脆就把战斗指令平铺出来分给手柄的方向键与○ × □△共 8 个键位，让指令变得一目了然的同时又不失时髦性。虽说 UI 大改，但是战斗的节奏仍然是“《轨迹》系列”的老一套，本作里新加入了“破防”和“勇气指示”系统，前者能够让敌人在轮到它们下一次行动前，我方的每次攻击都会给它们造成失衡，后者能够在一定回合内给予我方全体各种有利的效果。两个新系统的加入和前作的“失落魔法”回路取消，也使得《闪轨Ⅲ》在战斗的优先配置上比前作更加倾向于物理输出，也因此有了“没有敌人能够活过黎恩装备了‘霸道’后开启神气合一并且 CP200 下的 S 战技”的说法。

机甲兵战在本作里只出现在剧情的 BOSS 战和学校的日常训练中，和前作相比平衡性有比较大的改善，而且玩家还能够操作黎恩的灰之骑神以外的机体。

本作剧情的两个重点分别在于：情怀和成长。情怀指的是针对“《轨迹》系列”老玩家的各种情节，例如哈梅尔，例如在 PS4 画面里焕然一新的克洛斯贝尔以及里面的居民们，例如老角色们的临时入队，熟悉的场景和角色们都叫看着《轨迹》一路走过来的玩家们无不发出各种感慨。而成长指的便是“《闪轨》系列”角色们的时至今日，虽然故事的背景依然离不开“学校”这个媒介，但是玩家所能代入的视角已经从两三年前的学生，变成了现在给学生讲课补习、带着学生在各地实习的教官，还有已经走出社会活跃在各个领域的同班同学们、同级生们。又是一年的莱诺花开，却早已不是当年的心境。

剧情的最大爆点莫过于对前两作剧情伏笔和角色背景的回收和深入，许许多多的意料之中和意料之外都叫人大呼过瘾。但是叫人焦急的，依然是最终章后那突如其来的落幕，在叫人大骂 Falcom 又玩分割商法的同时也期待着帝国篇最终作的降临。所幸的是这次无需再等两年，Falcom 今年 11 月里便宣告了将会在 2018 年内发售《闪之轨迹》最新作。

眼下要等的，还是那至今还没影的官方中文版以及将会在 2018 年发售的 PS4 版《闪轨Ⅰ》和《闪轨Ⅱ》。

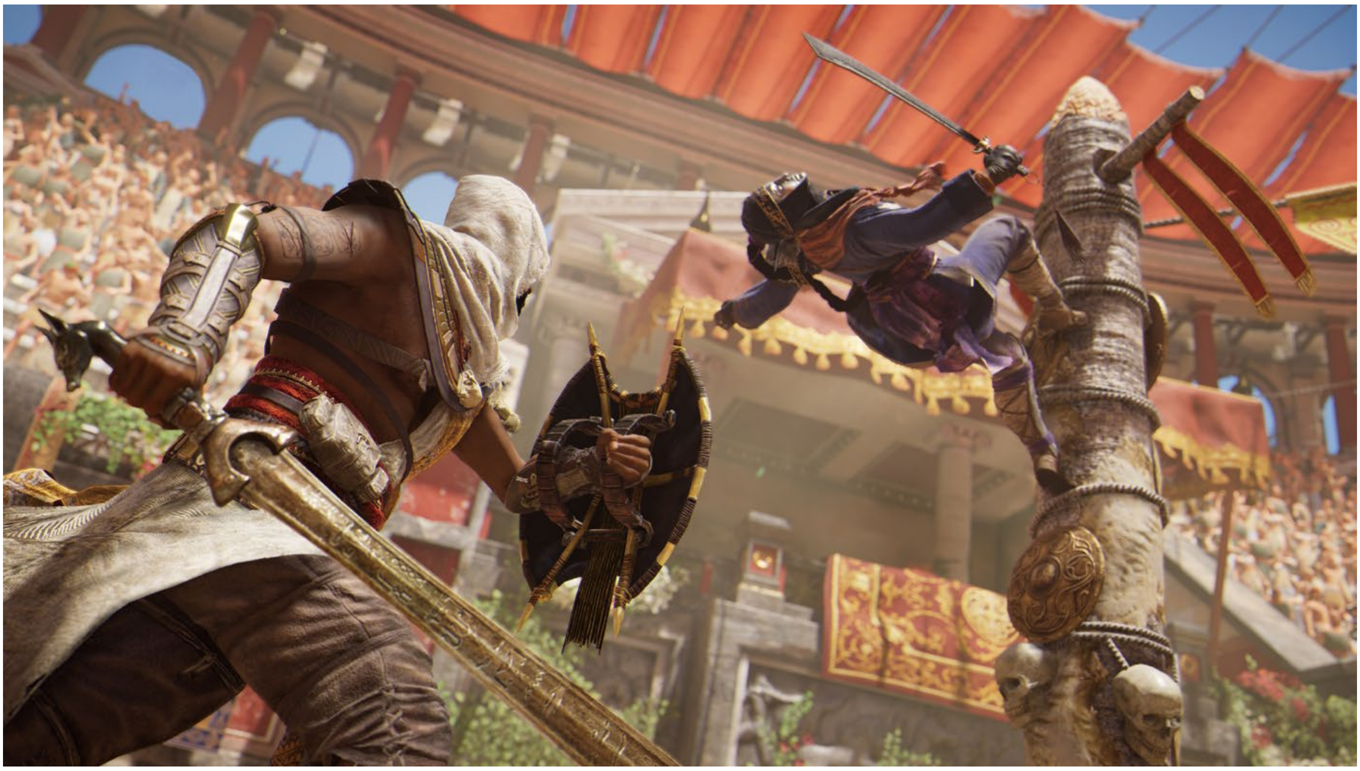
爽快度：★★★★☆
点评人：秋沙雨

●万能的交换屋

本作里最叫人惊讶的莫过于“帝国菜刀流”的必备回路“霸道”能够在商店里直接换，虽然兑换的准备工作有些繁琐，但是比起《闪轨Ⅱ》里辛苦跑迷宫开箱子碰运气的工序，刷一些空属性晶片和 U 物质就能换到高级回路可谓是轻松不少。







回归“起源”

刺客信条 起源

Assassin's Creed Origin

机种：PS4/XOne
厂商：Ubisoft
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2017 年 10 月 27 日
对应人数： 本地 1 人
售价：490 港币

“《刺客信条》系列”贵为“全欧洲最大发行商”育碧的王牌游戏系列，其无论是销量还是影响力都是 3A 游戏级别的。然而从《刺客信条Ⅱ》后，摇身一变成为“年货信条”的本系列虽然经历过高峰也经历过低潮，但总体来说近几年可谓是每况愈下。《刺客信条 大革命》的失败、《刺客信条 枭雄》的平庸以及可能……是因为维旺迪来势汹汹的恶意收购，育碧选择在 2016 年让这个系列缺席一年，久违地慢工出细活做一款“《刺客信条》系列”最新作。于是，无论从故事还是玩法都能算作是软重启的《刺客信条 起源》就诞生了。

本作最大的变化，莫过于游戏类型直接从动作冒险变成了动作角色扮演游戏。角色的等级直接影响了玩家的战斗力，玩家不得不依靠完成各种任务来提升等级。在敌我双方等级差过大的情况下，玩家甚至会被敌人“等级碾压”，毫无还手之力。然而游戏也并没有因此而变成一款纯粹的角色扮演游戏，玩家在游戏中捡到的装备强度直接和玩家当前等级挂钩，花钱也能直接把任意装备提升到玩家当前等级，因此本作并不存在太多的“刷刷刷”部分，玩家可以将更多的精力放在游戏的其他方面。

本作关于战斗的改革也非常显而易见。在之前的系列游戏中，游戏的战斗是以防守反击为核心的，然而在本作中这种战斗模式被彻底抛弃，而是变得更加讲求走位和闪避。和以往只需要重复按攻击以及反击键就能无脑解决战斗相比《起源》的战斗无疑更加有趣。本作还新增了通过积累“必杀槽”才能发动的狂暴攻击，视觉效果和杀伤效果都相当不错。总体而言，本作的战斗系统改革走在了一条正确的道路上。

当然，作为“历史旅游模拟器”中的翘楚，本作在画面的表现力上依然毫不含糊。除了依然出色的场景塑造以及远景外，其水体以及光源的效果非常出众。游戏中关于古埃及的还原也令人满意，虽然鉴于历史过于悠久，游戏不可能百分百还原当时的一些地貌，在历史还原上也不能说是毫无瑕疵。然而当玩家站在胡夫金字塔的顶端、亚历山大灯塔的烽火旁、狮身人面像（缩小版）的旁边时，这些瑕疵都可以忽略无视。玩家反而会沉迷在这个随着天候和时间而变化的古埃及中不能自拔，对了，本作还有一个能让玩家随时随地拍照并分享的摄影模式，也算是满足了“摄影流玩家”的需求了。



不过作为育碧游戏的一员，那么有一点是肯定会被玩家拿出来重点说的，那就是 BUG。虽然和“臭名昭著”的《刺客信条 大革命》相比，本作

的 BUG 没有那么恶劣，会卡得玩家无法继续玩下去的恶性 BUG 基本没出现过，至少笔者在长达 80 小时的游戏时间内没有遇到过。但各种小 BUG 还是会时不时出现，虽说大多只是一笑而过的级别，但还是会影响到玩家的游戏体验。

作为系列回归“起源”的一作，本作的主线剧情回归到了那个刺客还没有被称为“阿萨辛”的时代。游戏成功地将过往通过游戏、漫画、小说以及电影所塑造的“刺客宇宙”重新联系在了一起，过去篇主角巴耶克以及艾雅的故事也才刚刚开始。现在篇也迎来了继戴斯蒙德后的又一位新主角：对刺客和圣殿骑士都采取不信任态度的蕾拉·哈桑。可以说，虽然小问题不断，但《刺客信条 起源》还是成功以其出色的游戏素质将系列重新带回到了正确的轨道上，两年的等待带来的是一次成功的“起源”。

“刺客”度：★★★★★
点评人：三日月

●抢戏时刻

实话实说，本作主角巴耶克虽然戏份不少，但玩通关后不难发现，和行事风格更倾向于一个战士的巴耶克相比，他的妻子，也就本作的女主角艾雅才更像是一个刺客。而在剧情的结局，当她决定抛弃“艾雅”的身分，成为“阿蒙内特”时，玩过《刺客信条Ⅱ》老玩家才发现，本作最厉害的刺客原来是女主角。

在《火焰之纹章》的世界中一骑当千
是一种什么样的感受？

火焰之纹章无双

ファイア - エムブレム无双



机种：3DS/NS
厂商：Koei Tecmo
类型：动作
版本：中文版
发售日：2017 年 9 月 28 日
对应人数： 本地 1 ~ 2 人
售价：NS 版 8424 日元、3DS 版 7346 日元

“《火焰之纹章》系列”作为一个系列出场人物众多，又是西式奇幻背景的冷兵器战斗风格的作品，和“《无双》系列”可谓相性颇佳，加之依靠《觉醒》和《if》的成功成为了近年任天堂的热门 IP，二者相结合推出一款联动作品，也是许多“《火焰之纹章》系列”和“《无双》系列”爱好者们的期望。

作为一款联动无双作品，无论是游戏开发者，还是原作的玩家，最关心的问题都是“能在无双中看到多少《火焰之纹章》的要素”。因为“《火焰之纹章》系列”作为一款战棋游戏系列，战略性是其最大特色。也因此本作借鉴了“《无双》系列”中被认为是战略性最高的“《战国无双编年史》系列”的“四人同时出战”和“用 AI 委任命令指示队友”两大特色，战斗系统方面利用来自《真·三国无双 7》的“天地人”相克系统来表现“剑→枪→斧”武器三角互克这一“《火焰之纹章》系列”的招牌特色，再加入如牵绊对话、双人组队协作、骑兵角色人马一体、弓兵定点射击、特效武器和可以飞越沟壑天险的飞兵等诸多“《火焰之纹章》系列”的要素，可以说是一种崭新的尝试。另外其他诸如战场整备地图里的像素小人，还有历史模式下的原作地图以及音效，游戏开档时的经典模式 / 简单模式选择等设计对于“《火纹》系列”的老粉来说，处处都充满着情怀。

不过本作的缺点也是显而易见，虽然本作沿用了《战国无双编年史》的诸多系统和设定，但是却没有沿袭《战国无双编年史》最为经典的士气要素，以及关卡任务链设计。本作的关卡设计得较为单调，几个简单的任务也没有体现出完成与否对于关卡的明显影响。因此游戏系统上虽然看上去披上了不少“《火焰之纹章》系列”的皮，内在却未能体现出其“战略性”这一精髓。而本作的杂兵 AI 也极低，几乎就是纯粹被玩家割草的存在。玩家主要面对的敌人都是兵长级别的敌将，而高难度下敌将血量极高，不依靠“三角互克”很难短时间内对其造成巨大伤害。玩家必须选择合适的角色对付合适的敌人，这也是本作惟一能够体现出现战略性的地方。

角色动作模组的重复程度也是本作另一个颇受诟病之处。本作中三个弓兵、三个飞马骑士、两个骑马法师的基础动作模组都是一样的，而剑系角色中的原创男女主、马鲁斯和赛莉卡、库洛姆和露琪娜三组人的动作模组也是一样的，角色差异只体现在无双动作、个人数值以及能否装备回复杖上面。虽然本作中有 23 位能操作的角色放在“联动无双”类型的游戏里不能算少，但如此之高的动作模组重复率还是让人不得不怀疑本作的开发诚意。

另外本作的游戏模式也单调了些，故事模式和历史模式是本作两个主要游戏模式，但是故事模式流程较短，剧情流水账，实在是没有什么亮点。而历史模式虽然有多达上百个关卡，但其中大部分给人感觉都是拿关卡编辑器随机生成出来的。关卡的地图和出场的角色在剧情上基本都没什么联系。而为了延长玩家的游戏时间，开发组用了一个非常简单粗暴的方式——“刷”，本作涉及到角色能力的强化（连击回数、攻防强化、无双与觉醒、药品使用次数、可使用武器种类、特技等等）全部都需要不同的素材，而本作素材的种类也非常繁多，每一个兵种以及每一名有脸角色都有对应其各自的独特素材，高级素材的掉率还不那么高，而解锁武器封印能力还需要刷击破数。由于游戏中一共只有 13 个地图场景，玩家为了强化喜爱的角色，就必须在历史模式的这上百个关卡里，翻来覆去面对着这 13 张地图，用这 20 多个角色割草，久而久之会让玩家产生严重的单调枯燥感。如果不是对刷刷刷要素耐性特别强，只是作为“《火纹》系列”粉丝或是冲着角色而购入本作的玩家，或许会比预期更快地对本作产生腻味，不过本作将于今年年底和明年年初陆续推出三弹 DLC，届时会有更多新角色和地图供玩家游玩，不知道这会让本作的游戏寿命延长多久呢？

爽快度：★★★★★
点评人：水无月

●良心时刻

来自《烈火之剑》的女主角琳迪丝在打通了第四个历史模式地图后可以使用，她不仅有着完全独有的帅气无敌剑士动作模组（她的 C6 可以说是本作最强割草技），还有着比卡米拉大姐姐还明显的乳摇，可以说是本作为玩家们提供的最后的良心了。





生于立体的恐怖，死于流行的平庸

《死亡空间》因何而伟大？又因何而消亡？

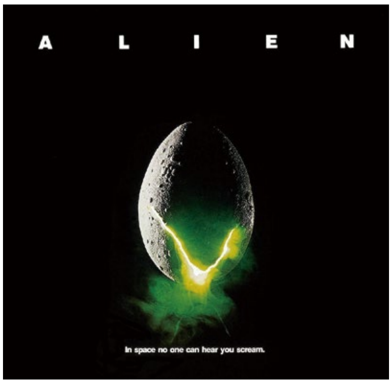
文：十大恶劣天气　编：六等星　美编：雷普利



今年 10 月 18 日，EA 宣布正式关闭旗下工作室 Visceral Games。这个消息，让无数玩家心中五味杂呈。

这是一种想哭，却不知道为谁哭泣的感觉。

从 1998 年成立至今，Visceral Games（前身为 EA Redwood Shores）总共推出了 26 款作品，其中相当一部分都是以体育、竞速、电影改编为代表的“年货”。纵然也有《黑手党》、《神曲地狱篇》等等大制作，但整体作品质量平庸，没有多少传世之作。所以，他们的离去，并不像被有“工作室粉碎机”之称的 EA 此前关停的 Westwood、Maxis、牛蛙们那样值得我们去唏嘘一番。



而另一方面，他们的重磅太空科幻惊悚游戏《死亡空间》，又在动作射击迷心目中打下了深刻的烙印。纵然这个系列不可避免地走上了一条高开低走的老路，三代的惨淡表现更是直接宣布了系列的死亡。然而，我们都记得在 2008 年的那个寒冷冬天里，这部作品是怎样把我们吓得魂飞魄散！

在从进入游戏的第一秒开始，玩家便会意识到，这部游戏绝对不是一部典型意义上的“EA 快餐”。

◀“在太空中，没人能够听到你的尖叫”，源于《异形》第一集电影海报上的文案

拒绝“扁平”拥抱“立体”

John Riccitiello 担任 EA 首席执行官之后，认为 EA 此前持续多年巨额亏损的症结，在于过多的体育、电影授权游戏线很难维持稳定的用户群。他大力提倡的“立体品牌战略”，要求原创作品通过丰富的世界观和故事内涵，将作品与多种大众文化媒介发生联动，通过曝光度的提升来提高品牌价值，让 EA 的产品形象变得更有深度。诞生于 2008 年的《死亡空间》，正是 EA 全新营销策略下的产物。

我们都知道，《死亡空间》初代的故事并不复杂：工程师 Issac 只身前往发出求救信号的“石村号”巨型采矿船，除了完成公司交给自己的救援任务以外，他希望通过这个任务找到困在船上的女友 Nicole。然而，等他抵达之后，却发现这里早已经被外星不明生命体感染，全体船员都变异为了嗜血残暴的怪物——听上去，和 B 级科幻恐怖片、僵尸片的设定并无太大区别。

只有结合了丰富多彩的跨媒体周边产品，你才能够了解这个故事的全貌，并且折服于这部游戏精彩的世界观设定。

早在游戏发售半年之前，EA 就推出了《死亡空间》的官方漫画，详细描述了整个故事的大背景：距离游戏故事线 300 多年前，地球上出土了名

为“神印”的外星石碑，它内部蕴藏的无穷能量吸引了全人类的目光。实际上，神印根本就是宇宙中神秘高阶文明所放出来的一个诱饵，按照刘慈欣的黑暗森林法则来解释，就不难理解它的功能了：当发现神印的智慧种族试图研究并复制它，以获取科技和无限能量的同时，自己不仅会暴露位置，也会迎来一场灭顶之灾。当然，这个道理对于游戏中贪婪愚蠢的人类来说，是根本不会理解的。

资源匮乏，生存环境日益恶劣的地球人将其视为某种圣迹进行膜拜，并且逐渐形成了一个以“实现永生”为基本教义的团体——统一教，他们也成为了整个《死亡空间》故事的最大黑手。

军方虽然通过暴力方式从教徒手中获得了神印的控制权，然而最为顶尖的科学家们也无法破解它的奥秘，只知道了它的基本功能：“神印”所释放的孢子可以对死体细胞进行变异，使得人类的尸体迅速转化为一种只会繁殖和疯狂杀戮的怪物。为了获取制造行尸走肉的“原材料”，神印会通过释放某种频率的精神波，让影响范围内的人们出现幻觉，继而出现自杀和暴力倾向。在研究彻底失控之后，地球政府将这些神印的复制品送往其它殖民星球封存，其中就包括有《死亡空间》故事的发生地——Aegis 7 号殖民地。

此后的三个世纪时间中，“统一教”成为了人类世界影响力最大的宗教，掌握了为数众多的政治、经济资源。在游戏故事发生前，外太空殖民地 Aegis 7 上发现了新的“神印”，“统一教”很快获知了这一情报，有教会背景的 C.E.C 采矿公司随后派遣飞船前往。

随后以 DVD 方式推出的周边动漫——《死亡空间：坍塌》，则以石村号保安队长 Alissa Vincent 的视角叙述了“石村号”灾难的来龙去脉：“神印”的出土让殖民地居民陷入疯狂，不断上演的谋杀和自杀事件刺激着每一个生者的神经，也让船员分成了两大派系：无神论者认为“神印”是一个邪恶的物品，应该让它呆在自己原来的地方，而占据至少一半船员数量的“统一教”信徒们，则坚持将其运回地球，至于眼前的暴力和死亡，在他们眼中不过是升入天堂的必经之路罢了。

在整个石村号被感染的过程中，女保安队长 Vincent 一直在试图拯救船员的生命。然而在呈几何速度增长的怪物面前，她的一切努力都是徒劳。在留下了一个警告其他船只不要靠近的视频之后，Vincent 打开气闸，选择了与舱内的异形同归于尽。

几天后，Issac 乘坐的救援船抵达了石村号，接下来用“游戏”作为载体讲述的故事，才是玩家所体验到的流程。

扎实的硬科幻设定



以电影、动画和小说方式来对游戏的剧情进行扩展，一般都是采取“事后诸葛亮”的方式：待游戏卖座之后，再利用游戏的影响力来推出相关的周边产品。这里最为典型的例子就是“《光环》系列”了，在初代制作完成之后，Bungie 工作室将相关的设定资料交由以科幻小说作家艾瑞克·尼伦德领衔的团队进行整理，最终诞生了一系列堪称太空军事诗史的文学作品。

◀ 游戏科幻设定顾问和官方小说作者 Antony Johnston

在品牌立体化效应的构建上，《死亡空间》从一开始就是以《光环》作为参照物，并且在重视程度上有过之而无不及。EA 不是等到游戏大获成功之后，让小说作家们去完善，而是让他们在游戏开发前，就提供剧本框架和科幻设定方面的建议。《死亡空间》的编剧是英国著名科幻惊悚小说家 Antony Johnston，他不仅创作了惊心动魄的剧情，而且还贡献了许多让人眼前一亮的科幻设定：

● 行星碎裂技术

在《死亡空间》所处的 24 世纪，地球资源早已消耗殆尽，而人口数量突破了千亿大关，对资源的强烈需求，催生了行星碎裂（Planet Crack）技术。它无需以传统的矿工作业方式，一矿车一矿车的挖出资源，再运回遥远的地球。简单的说，该技术就是将其他星球化为漂浮在太空中的碎片，收集其中有价值的部分，然后大批量送回地球和其他殖民地满足需要。



一次完整的行星碎裂过程将要耗费三至五年的时间（视目标大小而定）。首年的任务是设立殖民地，由中小型货运船将建筑模块和工程人员送达目标星球，随即启动探矿活动。第二年到第三年的中期，作业人员会在已经探明的矿区进行试验性挖掘，以确认矿物的品种、质量和储备，科学家则会利用这段时间测算周围行星同作业星球的天体运动关系，防止在碎裂开始之后其他行星由于彼此间引力改变而发生碰撞。在第二年下半年到第三年初这段时间，行星碎裂级采矿舰会驶入目标星球的轨道，同时锁定

地面作业人员先前标注的矿区，殖民地人员需要在一周时间内全部撤离。

随着船长一声令下，硕大的激光束会从采矿舰腹部射向地表，像手术刀一样沿着标注好的矿区均匀切割，将整个矿区从目标星球上切除。接下来重力索会将矿块扣住，然后慢慢从矿岩深处剥离出来，在升入同步静止轨道，整个过程大约需要一天左右的时间。在这个过程的最后阶段，矿块掉落的小型矿石会在同步轨道上形成一个陨石带，严重威胁作业船只的安全。采矿舰侧舷安装的数十门流星防御炮（Asteroid Defense System，ADS，是一种质量加速器原理的大口径电磁武器）会在 AI 控制下自动射击高威胁目标。

回收后的巨星矿块会通过重力索送入储存于采矿舰的核心区域——有四层之高的采矿甲板，半成品会在第三层中被液压装置粉碎，有用资源会在一层甲板的精炼车间之中被提取，然后通过传送带送入矿石仓库甲板，以分门别类的方式在不同的圆形储藏罐中被封存，矿业垃圾则会被直接丢弃到太空之中。待整个过程完成以后，采矿舰会对下一个标注的矿区进行开采。

一个星球的矿区面积较小，那么它可能会在碎裂全部完成之后幸运的保留下来，而对于那些矿产丰富的星球来说，它们最终会在反复的碎裂之后变得千疮百孔，最终解体，从宇宙中彻底消失。正是因为这个原因，天体保护组织对 C.E.C 开采公司肆无忌惮地摧毁行星的行为持强烈反对态度，他们认为任何一颗星球的消失都会给宇宙的和谐与稳定产生蝴蝶效应，但 C.E.C 的公关人员极力向人们证实着行星碎裂技术是一种“高效且安全”的资源获取技术，是“人类文明得以延续的最佳保证”。

便携式工程装备

在初代中，Issac 身为一名工程师对抗异形最为有力的武器，均是自己的工程装备。除了他那把标志性的切割枪以外，还有三件神器：

[Kinesis module]

所谓 Kinesis，是用于减慢物体移动速度的装置，它并没有干预时间的流逝速度，而是在作用对象周围开启了一个新的空间，将其自带的动能导入到新的空间中，在对能量守恒定律的必要尊重之下，实现了减缓物体运动速度的效果。

至于用于实现各种隔空取物技术，它的工作原理是在目标周围形成一个微型人造重力场，使其能够进入浮空状态，通过重力的改变使其实现垂直运动，再通过磁力实现目标的水平运动。Kinesis 之所以能够像一只无形的手，隔空对目标物实施复杂的抓取和摆放动作，其秘诀就在于使用者左手所佩戴的动作感应手套，它能够捕捉使用者手腕和手指的微小动作变化，实时对正在影响目标物的立场进行对应的调整，以此来实现肢体随动。

隔空取物技术用于让工程人员在远离目标的情况下进行复杂的作业，它通常会与减速装置一道使用，在维修失控的大型机械时可以将危险性降到最低。需要指出的是，无论是 Stasis（静滞）还是 Kinesis 装置，二者均是工程装备，原先并不是军队的标配。在石村号感染事件之后，地球政府发现了二者在生存作战中的巨大功效，于是在军用战斗服的手臂上也增加了相关的插口，此外还给 Kinesis 装置新增加了投射功能，让弹尽粮绝下的士兵得以将环境中的小型物品和异形肢体碎块成为临时武器。

[集成资源生存套装]



▲通过背部指示灯和全息投影，游戏 UI 完全集成在了 Issac 身上的这套“工作服”之中

2008 年，“盔甲面具男”形象在硬派动作射击游戏中占据绝对统治地位，到处都是士官长、马库斯，怀抱大枪，大杀四方的景象。即便如此，并非动作明星出生的 Issac 身上的这套铁皮行头，在当时也赚足了眼球。

主角身上的这套名为“集成资源生存套装”(Resource Integration Gear，RIG）的装甲，是《死亡空间》世界观中的基础生存装备，这种充满重金属质感的太空服普及度达到了 100%。从殖民地居民到陆战队员都穿着对应的变种，无论在功能还是外形上的差异都是极大的。但无论属于哪一种，它们都包含有两种基础功能：

健康度检测：实时检测人物背后由数格水蓝色指示灯组成的健康度检测器，是 RIG 最为标志性的外观特征，它们用于实时检测主人的健康状况。这种位于背部的指示条并非完全是为了照顾到玩家观看人物的 HP，这种布设方式也有着一定的生理学依据。该装置内部安装有数百个微型神经传感器，穿戴后会沿脊椎外侧检测中枢神经的生物电活动。由于中枢神经系统接受着来自全身各处的传入信息，因此通过对脑神经节、神经索或脑和脊髓所传达的信息反馈，系统就能得出人物生理状况的确切数据，尤其是在人物受伤、患病的情况下，可以让医务人员直观地判明伤情。

全息投影：RIG 的肩部安装有投影设备，可以在使用者正面投射出一个长宽约 30 厘米的全息影像，画面能跟随者使用者的移动而移动。该设备最常用的功能是可视通话和彩信发送，使用者还可以将数字文档读入 RIG 自带的内存之中，在方便的时候打开阅读。

其中 RIG 的种类也五花八门，系列中已知的 RIG 种类如下：

工程师型：工程师需要在高热、极寒以及真空环境下进行长时间的工作，有时还要面对太空行走和外星表面户外作业这些高难度的挑战，因此对应的 RIG 被设计成一种全密封且极广环境适用性的工作套装。除了防护力和机动力以外，工程师型 RIG 的其他性能均超越军用型。另一个同其他型号的显著区别在于工程师型内置有氧气存储罐，在气闸损坏，舱内失压的情况下能够保证使用者在没有携带氧气瓶的情况下生存数分钟时间。在日常使用中，RIG 会自动吸收周围的氧气，并将其转变为液态存储于 RIG 之中以供不时之需。

军用型：军用型 RIG 是地球政府军海军陆战队的默认装备，由于经常要进行缉私和登舰作战，军用型除了具备同工程师型一致的全密封特性以外，还安装有厚度很高的防弹装甲。整个 RIG 被设计成流线型，使用者可以将四肢部位的部分盔甲片收缩，以增强士兵在实施战术动作时的敏捷。

矿业型：身为人类世界首屈一指的矿业集团，C.E.C 公司在采矿装备的研发上可谓是不遗余力。矿业型 RIG 是按照外动力骨骼原理来设计的，在关键部位均有力量补强装置，使得矿工可以搬运和使用与自身体格不相匹的大型开采设备。用于应付失重的重力靴，可以让人员在低引力星球上的活动如履平地。矿业型同工程型的外观粗看起来非常接近，其主要区别在于前者头盔面罩的开口较窄，此外正面的护甲较厚，二者设计上的差异，也从侧面反映出星球表面探矿活动的高风险性。

维安型：维安型 RIG 用于执法部队使用，在《死亡空间 2》中我们看到了身着这种 RIG 出场的“泰坦”（木卫六）安全部队。它与军用型装备有很大的不同，只是为了满足低强度的小型火器作战。维安型取消了减速和遥感装置，由于它的实用范围是飞船、空间站内部和向“蔓延”号这样的大型殖民地，因此生命维持系统也被一并取消了，连表面盔甲的覆盖面积都很少，优先以敏捷性设计考量。

颤栗时空

当年《死亡空间》的主设计师 Glen Scofield 直言不讳的表示，该作战斗系统的原型正是来自于《生化危机 4》。在他看来，虽然“生化 4”主打射击，但玩起来绝对不是传统意义上的打枪游戏，而更接近日式动作游戏的特点。具体地说，就是各种武器打击敌人身体的各个部位会产生不同的硬直。不仅如此，玩家在进行“移动—射击”切换、重装弹药时也存在小硬直，由于一周目中的大多数时间内玩家只能使用单发轻武器作战，玩家又不可能第一时间将敌人杀死（爆头的后果往往是出现寄生虫这样更大的灾难），因此在面对敌人的围攻时，对敌我双方在缠斗中出现的各种硬直的把握尤为重要，把握得当可以完成漂亮的连击，而把握不当则会在瞬间被村民的刀枪棍棒淹没、或是被呼啸而过的大电锯大卸八块。



▲切割四肢、穿刺躯干、踩成肉泥……《死亡空间》的打法的确够重口！

在 Glen Scofield 设计的《死亡空间》中虽然操作方式完全脱离了《生化》前四作的“坦克式”移动，但依然严格限制了人物在举枪状态下的行动能力，以增加生存压迫感。和《生化 4》相比，《死亡空间》的弹药补给更加吝啬，如果靠火力全开式的“乱射”，那么玩家的“投入”和“产出”将完全不成正比，所获得的弹药甚至还无法弥补消耗。以最基本的人形双刀怪为例，攻击其身躯要耗费将近十发子弹，而如果采用游戏提倡的“切割”打法——即第一发断腿，第二发射脑袋，然后再上去一脚，就可以轻轻松松地把它干掉。

在寻找“最性价比最高”打法的道路上，《生化 4》比较直观——用子弹对敌人进行点穴，打出大硬直之后上前发动漂亮的体术攻击。而在《死亡空间》中，根本没有体术攻击这种东西，而且各种人形变异怪物的弱点都不一样。这些特性，决定了《死亡空间》中最有效的打法不是用强悍的火力输出正面硬怼，而是用各种“焊工装备”对怪物实施外科手术。

切割、穿刺和踩踏，是三种最有效率的打法。正是因为找一个安全的地方站着，然后用枪慢慢打的玩法是完全不现实的，我们必须在乱中求胜，在险中求生存。胡乱开火万万要不得，玩家不得不游走于怪物堆之中，寻找最佳的时机，然后用静立装置定住关键目标，卸了胳膊卸大腿，吸取残肢将其当飞行道具戳下一只，这就是它特有的节奏。即便在更强调动作性、武器数量更多的二代中，游戏依然延续了这一思路。就拿统一教教堂十几个“孩童怪”涌过来的名场面来说，正确的做法是对着怪群放静力，再拿柳钉枪射一发，最后在击中怪物的时候按放电传染杀伤效果。每一个步骤都包含着整体性的战术考量，也能够让玩家在这种思考和操作中获得极大的成就感。

说起来轻松，而实际上通过战斗中的试探来找到每种怪物的弱点，本身就是一件风险极大的事情，即便对它们的行动特性烂熟于心，在怪物冲过来与自己亲密接触之前准确地命中其要害，对于玩家而言也是极大的考验，那种生死一线间的紧张刺激足以让人窒息，这绝对不是西班牙村庄中那些行动缓慢，最多只会玩飞刀飞斧的僵尸大叔大婶们所能给予的。

当然，我们将两部经典题材动作射击游戏放在一起，仅仅只是为了说明《死亡空间》对《生化危机 4》精神的发扬，二者的侧重点也不一样，也根本不存在谁高谁低的问题。不过，和美式惊悚题材游戏相比，《死亡空间》的确可以算是一个异类，它不仅仅在重口味方面做到了极致，而且还包含了无数精致的细节。

在恐怖氛围的营造上，Visceral 小组深得 1979 年《异形》电影第一部的精髓，将玩家带入进黑色的机械文明世界——庞大的飞船、厚重的金属、生锈的引擎、油黑的污垢、浓密的蒸汽、阴森的太空，让玩家在这个孤寂世界中与未知的危险生命体独处。游戏全程几乎没有背景音乐，只有怪物的嘶吼和受害人惨叫声的回响，场景狭小昏暗，找不到一丝一毫让人放松的色彩。

尽管游戏采用的是第三人称越肩视角，但它大量采用了主观化的视听语言——疯狂踩踏怪物时由于用力过猛而出现的扭曲动作，面具中大口大口的喘气声……游戏很少出现美式惊悚片中的廉价“jump scare”，它对玩家试听感官的冲击是全方位的。这里举例一个典型场景：天花板上的灯光忽明忽暗，闪烁几次后整个空间一片漆黑，当玩家觉得怪物应该上场的时候，它们却偏偏在后台等着，仅有奇怪的声音，等到玩家的精神被虐得差不多了，再忽然登场与你硬拼。这就是典型的希区柯克式恐怖渲染手法——把炸弹安放在列车上，却不告知你死神何时到来，只有秒针转动时发出的滴滴答答和观众越来越快的心跳。

即便玩家很清楚游戏的流程是“探索—战斗—探索”这样的固定循环，不可能安排两场相隔很近的战斗，但紧绷的神经也丝毫得不到放松。游戏中怪物的登场方式皆不按照常理出牌，捣坏天花板之后从天而降、掀开窨井盖之后钻出地面、如同蛮牛般撞开货物直接扑向主角，甚至在真空、失重的真正死亡空间之下，依然有怪物向玩家发动 360 度的全方位攻击。

进入狭窄场景，玩家很自然地会时刻提防在一阵怪叫之后身后会不会伸出一双“纤纤玉手”？在进入宽敞场景之后，又会联想到这里会不会有大型怪物指挥着一群小喽喽对玩家展开围杀。即便在非常狭窄的封闭通道内，无孔不入的爬虫异形依然有可能从哪个不起眼的缝隙中冒出来撕咬主角。一堆早已经倒毙腐烂的尸体，也许一眨眼之后就会变异为一群怪物……如果说《F.E.A.R》（恐惧）中的诸多“神棍”式惊悚效果只是为了单纯的吓人，那么《死亡空间》中的任何一个异想，随时都可能变成货真价实的威胁。尽管战斗并不占据太多的流程，但是由于怪物们的出境不分时间、不分地点，玩家的心始终是悬着的，其紧张体验，并不会因为场景中暂时没有敌人的出现而有任何的衰减。

在《生化危机 4》中，为了让玩家的紧张感始终能维持在一个高水准，三上真司采用了 QTE 按键反应系统，这使得玩家即便在过场动画中都不能有任何的松懈。而在《死亡空间》中则反其道而行之：最令笔者震撼的一幕并非是最终 BOSS 的登场，而是游戏前期第一次遭遇到的触手怪，Isaac 在前进过程中被从不远处拐角伸出的粗长触手掀翻在地，然后四脚朝天被触手拖走，此时画面上的 HUD 全部消失，镜头的机位也调整到了地面跟随着 Isaac 的移动而移动，这完全就是过场动画的表现效果了。第一次看到这一幕，笔者首先联想到的就是《光环 2》中士官长被尸脑兽（虫族主脑）的触手拖走的一幕，以为这是游戏进行叙事转场的一个表现手法了。而在主角被拖入墙壁上的裂缝之后，屏幕上却直接跳出了“Game Over”的大字。第二次开始时，笔者瞪大眼睛，生怕错过了屏幕上出现的用于逃脱束缚的 QTE 按键提示，结果当然是一无所获。死了多次之后，无意识的才发现在这一“过场”中，依然可以控制人物的手臂进行射击。尽管没有准星瞄准非常困难，而控制着完全丧失平衡和重心的 Isaac 对触手上黄瘤射击，才是脱险的惟一方法。

即便在暂时没有敌人出现的“空镜头”之中，《死亡空间》依然在不断瓦解玩家的心理防线，让人片刻不得安宁。以初代早期最能体现游戏制作水准的一场硬仗——医疗室为例。这场战斗实际上只有一只寄生飞怪和两只双刀怪，但首度接触本作的玩家普遍表示自己被虐个不轻。进入医务室前，玩家会看到有个人形的“东西”跪在墙角拼命敲打自己的头，口中发出非人类的声音，靠近之后才发现这是一名已经精神崩溃的船员，可刚准备走上去讨个近乎，他却将脑袋在墙壁上撞裂……进入医务室之后，我们看到的只有一片狼藉，几具被开膛破肚的尸体依然被固定在手术台上，地上还有怪物的残肢和医生的尸骸。这一切告诉玩家这里曾经发生的一切：石村号的船员试图对感染者进行研究，结果却反而被这些狂暴化的船员身上变异出的未知生物杀害。这种铺陈方式深得海明威“冰山理论”的精髓——我不用给你拍摄当时的混乱、当时的大场面，我只要摆好混乱之后的残垣断壁，让观众自己去想象当时的场景，那种震撼反而直击你内心，让人语塞。



“《死亡空间》系列”要的不仅仅是让你感到胆寒，而且还追求“虐心”的效果。Zero-G 的真空环境下快速减少的氧气存量读数，二代的“扎眼”桥段，都让人产生了本能的退却感，好像自己周围的空气就要耗光，好像针头马上就要刺入自己的双目……

再说怪物的设计，恐怖游戏老司机们在初次把玩《死亡空间》的时候，依然对 Issac 所面对的那些尸爆怪们的形象产生了严重的心理阴影。无论它们变异之后的形象多夸张，都符合解剖学的原理，我们的直觉告诉自己——它们都曾经是自己的同类。瞧，怪物的触手是由肠道变异而来的，最为普通的人形双刀怪（Slasher）的“双刀”则是手臂骨和肩胛骨组合而成的。婴儿会变异成为能在墙壁、天花板上行动，依靠触手偷袭的“潜伏者”（Lurker），孕妇会沦为携带着用于孵化小型怪物的孕囊的“大肚怪”（Pregnant）。为了能够让尸爆怪的变异过程符合逻辑，制作组系统学习了生理学和解剖学知识，查阅了大量意外死亡者的事故现场照片，还亲赴警局的验尸间“采风”，如此这般的重口味，就算是专业人士也难以承受啊。

细心观看还可以发现怪物身上变异的组织和肢体都属于典型的不正常生长（肌肉看上去还很新鲜），即便将它们打烂，还可以看到断肢部分有黑色的絮状物体像触手一样摇曳，让玩家明白自己所面对的敌人并不是这些实质上早已经死亡的人类同胞，而是弥散在这个战栗空间每一个角落中的未知生命存在。

高明的恐怖片可以让观众害怕，但又无法抵挡惊吓所带来的快感，所害怕、被禁忌的东西，在适度刺激下反而会在潜意识中接近、向往。同样，高明的恐怖游戏，会让玩家玩上一章节之后就立刻退出，但回到正常生活中之后却对那种时刻提心吊胆的感觉念念不忘。《死亡空间》恰恰用扎实的设计，完美的诠释了“恐惧”一次的真谛。

结语

《死亡空间》在 EA 的怀抱中横空出世，从某种意义上来说，是一个偶然。早在 2005 年，Glen ScoÞeld 就向 EA 提出了申请，然而公司断然不可能让这样的作品上马，因为“成人”、“恐惧”、“暴力”这些特质，在只想赚快钱的 EA 看来，属于绝对的禁忌。他不仅碰了一鼻子的灰，而且还被斥为“一个叛乱小组的头头”。直到改变整个品牌战略的首席执行官——John Riccitiello 上台之后，《死亡空间》项目才得以启动。即便得偿所愿，Glen ScoÞeld 也不得不保持低调，以免开发工作因为来自高层的压力而遭遇不测。

《死亡空间》首月仅仅取得了 47 万份的销量。直到一个月后，很多人才慢慢发现了它的真正价值所在。在第一批玩家的良好口碑和媒体的推波助澜之下，本作从一部名不见经传的作品，变成了 2008 年游戏业的最大黑马，最终斩获了 200 万的销量。

作为一部 M 级原创游戏，《死亡空间》的受众面明显偏窄，能够实现这样的成绩，已经相当难得。即便如此，EA 高层依然不满意，他们认为任何一部光鲜亮丽的年货游戏都能实现这个销量。John Riccitiello 亲赴董事会会议，表明了《死亡空间》的巨大品牌价值——这是直观的利润额所无法体现的。即便如此，这些金主们依然认为如果游戏要出续作，就必须实现双倍于前作的销量（即 400 万份）。这就意味着游戏必须向大众口味妥协，淡化恐怖感，强化动作射击元素。



▲ Visceral 的最后一条推特，这是一张散伙照

在 Glen ScoÞeld 出走动视，成立“大锤”工作室之后，处于动荡不安中的 Visceral 工作室依然顶住了“销量翻番”的要求压力，在《死亡空间 2》中继续维持硬派风格，并且让游戏的媒体评价和销量再上新台阶。然而，300 万份的最终成绩，让 EA 失去了耐心。他们公开表示，《死亡空间 3》可以继续出，但必须卖到 500 万份，否则系列将彻底终止。《死亡空间 3》就是在这样的背景下，变成了一部平庸的动作射击游戏。然而对市场的妥协，也并没有提振销量，相反却导致了老玩家们的抛弃。虽然此后 EA 并未宣布《死亡空间》系列“就此终止，但每一个人心里都明白，它已经死了。至于丧失核心品牌的 Visceral，他们的死亡也只是时间问题。

只是，没有想到他们死得这样快。

但至少，在 Visceral Games 不到 20 年的生命周期中，他们曾经带来过一部值得恐怖迷们顶礼膜拜的伟大作品。

神话与恶魔编织的奇妙物语

“《女神转生》系列”诸衍生作品系列回顾

文 :水无月　美编 :NINA



众所周知，Atlus的“《女神转生》系列”是一个拥有众多分支衍生系列和庞大作品数量的巨大家族，而其中知名度最高的则是去年刚刚经历过20周年的“《女神异闻录》系列”以及今年迎来25周年的“《真·女神转生》系列”。不过在这两者之外，“《女神转生》系列”之中还有着诸多各具独特魅力的衍生系列，它们之中有些作品对于玩家来说可谓耳熟能详，但有些作品或许知名度就没那么高了，下来就让我们一起去回顾一下在“《女神异闻录》系列”以及“《真·女神转生》系列”之外，“《女神转生》系列”家族之中的其他成员吧。

★《恶魔召唤师》系列　作品一览：



■真·女神转生 恶魔召唤师（真·女神转生デビルサマナー）
平台 :SS/PSP
发售日 :1995年12月25日（SS版）/2005年12月22日（PSP版）

■恶魔召唤师 灵魂黑客（デビルサマナー - ソウルハッカーズ）
平台 :SS/PS/3DS
发售日 :1997年11月12日（SS版）/1999年4月8日（PS版）/2012年8月30日（3DS版）





■恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团（デビルサマナー - 葛叶ライドウ对超力兵团）
平台：PS2
发售日：2006 年 3 月 2 日



■《恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴东王》（デビルサマナー - 葛叶ライドウ对アバドン王）
平台：PS2
发售日：2008 年 10 月 23 日

如果说“《真 · 女神转生》系列”是一副庞大而壮丽的神魔战争绘卷与救世传说，那么《真 · 女神转生 恶魔召唤师》（以下简称《恶魔召唤师》）则是一出描绘了现代都市灯红酒绿之下的魔幻传奇活剧。作为“《恶魔召唤师》”系列的第一作，《恶魔召唤师》标题中的“真 · 女神转生”一方面表示它在系列传承上是本家“《真 · 女神转生》系列”的衍生分支，一方面也是因为在世界观上，它也是“《真 · 女神转生》系列”世界观上的平行分支。玩过《真 · 女神转生》初代的玩家都知道，游戏序章日本由于激进派自卫队军官五岛公夫的政变，导致了驻日美军的镇压，随着恶魔泛滥，事态无法控制，美国驻日大使托鲁曼下达了使用核弹攻击日本的命令，由此导致了日本毁灭以及世界大战爆发，就此掀开了“《真 · 女神转生》系列”故事的序幕。而在《恶魔召唤师》游戏的开场，玩家操作的主人公可以在新闻中看到“政变主谋五岛公夫被捕”以及“美国驻日大使托鲁曼因急病去世”的消息，导致世界线变动的大破坏没有发生，《恶魔召唤师》中的日本正处在一个和平的时代下。

和平的时代？没错，这是一个表面上和平，但在灯红酒绿的都市繁华景象下，却依然隐藏的不可告人的阴谋。



本作的故事并不像《真 · 女神转生》那样发生在东京，而是在一个虚构的中型地方都市——平崎市。主人公（名字可自定义）是个普普通通，没有任何注目之处的小市民。某日主人公和女友秦野久美子约会，久美子想要从图书馆借一本《日本古代文明论》却忘记带身份证，主人公用自己的身份证帮女友借了书。然而这一行为却为主人公招致了杀身之祸，一个名叫希德的黑人神父利用这条线索找到了主人公，逼迫主人公交出那本《日本古代文明论》，未果后将主人公杀害。主人公的灵魂来到三途川的渡口，船夫卡隆却说主人公命不该绝，又将主人公的灵魂送回了阳间——只不过主人公的灵魂并没有回到自己的身体之中，而是附身在了之前曾有过一面之缘，后来却神秘死亡的私家侦探葛叶久治的身体上。

葛叶久治曾在矢东大楼的异界化事件中帮助了主人公，虽然从那时起主人公就感到葛叶不是一般人，而在上身葛叶之后他才得知真相——葛叶久治是日本自古以来持有着召唤、控制恶魔战斗能力的恶魔召唤师“葛叶”一族的后裔，葛叶久治表面身份是私家侦探，而私下则以恶魔召唤师的身份来处理各种由恶魔引发的委托。而上身了葛叶身体的主人公虽然是一介菜鸟，但为了追查杀害自己的凶手以及保护女友久美子，不得不硬着头皮，和搭档巫女丽铃舫一起，干起了恶魔召唤师的工作。



和“《真 · 女神转生》系列”相比，本作主人公所要面对的大多都是诸如建筑内部异界化、亡灵作祟等近似于都市传说的怪奇事件，并以追查《日本古代文明论》这本书作为线索，逐步揭开神秘组织想要复活沉眠于平崎市地下的巨大怨灵的阴谋。本作出场人物整体年龄层较高，世界观与现实社会联系紧密，还有诸如武器黑市等大量地下社会景象的描写。加上增子司与田崎寿子创作的朋克风味浓厚的 BGM，为本作打造了出色的魔幻都市传奇氛围。

游戏系统方面延续了《真 · 女神转生 if..》的主人公 + 搭档 + 四只仲魔的六人前后排战斗体系，同时仲魔增加了“忠诚度”这一属性，低忠诚度的仲魔会不听命令擅自行动，而高忠诚度的恶魔可以下达更多细致的命令，甚至帮助主人公替挡攻击。新增的“造魔”系统也相当有趣，这一设定来自于许多都市魔幻作品中的“人造生命体”设定，利用剧情中获得的造魔素体和不同的仲魔合体，可以使造魔等级和能力不断提升强化，甚至可以召唤出历史上著名的英雄猛将。除此之外还有可以合体后直接强化仲魔本身数值的“御灵”合体以及只有在特定时间点通过合体事故生成的诸如秘神、珍兽等特定种族，和恶魔交涉时的对话种类也增加了不少。“降神”也是本作新增要素之一，随着故事进行，玩家可以让三种不同的恶魔附身在女主角丽铃舫身上，由此来决定女主所学习的魔法类型（攻击、辅助、回复），但由于这三系魔法性能设置的不太平衡加之选定后就不能反悔，导致选择了不同的降神会大幅度影响游戏攻略难度。顺便一提：本作中为主人公提供恶魔合体服务的场所叫做“业魔殿”其主人——半人半吸血鬼的维克托，设定上有着超过 100 年的寿命（在 PS2 推出的大正时代的系列前传葛叶雷道系列中也能看到他）原型来自于科学怪人弗兰肯斯坦，这些设定给《恶魔召唤师》增加了大量的魔幻要素。

《恶魔召唤师》也是“恶魔绘师”金子一马画风第一次有了大幅进化的游戏作品，由于游戏平台首次登陆 32 位次世代主机，依靠强大的画面表现性能，对于出场恶魔的表现能力也变得更强。金子一马自身对恶魔设计的创意也有了更广阔的表现空间，相比 SFC 平台的传统“《真 · 女神转生》系列”，《恶魔召唤师》中出场的恶魔在造型上的想象力以及细节设计也更

为丰富。同时为了配合本作现代社会下的都市题材的背景，本作也增加了不少来自于都市传说题材的恶魔。而在续作《灵魂黑客》中更是专门为此增加了一个名为“怪异”的种族。

如果要说本作的争议点，大概就是那令所有玩过这作的玩家印象深刻的，整个“《女神转生》系列”中首屈一指的难度了吧，主人公一旦倒下就会导致 game over，而游戏前期在缺少相应的抗异常 / 抗即死装备的情况下，遭遇异常系 / 即死系敌人会非常凶险。本作迷宫复杂度和流程强度在系列之中可谓登峰造极，在没有攻略的情况下，满屏毫无规律的传送点能够把人逼疯的中华街、禁用地图和仲魔召唤功能的拟似异界等把玩家卡上好几个小时也是常事。由于交涉对话种类变多，和恶魔交涉的难度也高于往作，提升忠诚度数值不够合理，系统上的一些 bug 也严重影响了玩家的攻略。不过本作在背景风格上的转变以及游戏的整体素质还是得到了粉丝们的肯定，而两年后的续作《恶魔召唤师 灵魂黑客》在本作的基础上对系统进行了全方位的优化和完善，成为了整个“《女神转生》系列”之中口碑最高的作品之一。



电脑、网络、黑客、线上虚拟城市……早在电脑网络还未大规模普及的上世纪 90 年代，甚至于在《黑客帝国》第一部上映的两年前，《恶魔召唤师 灵魂黑客》（以下简称《灵魂黑客》）这部游戏就把这些在当时看来颇为超前的概念作为塑造游戏世界观的核心要素，虽然并非是系列里首次出现，但却是“《女神转生》系列”首次作为故事的主题而呈现在玩家面前。如果说《恶魔召唤师》是一部以上世纪 90 年代为背景的都市传奇，那么《灵魂黑客》则将科学和幻想要素结合，向玩家描述了一个“预言了 10 年后的网络社会”的近未来背景魔幻故事。

《灵魂黑客》的故事发生一个电脑与网络大规模推广和普及的近未来时代，政府在临海地区的海滨都市天海市作为试点，开设了名为“天国 X”的大型在线虚拟娱乐都市系统。主人公（名字可自定义）所属组织 spookies，是一个利用黑客行为挖掘各种企业不法经营情报，并将之通过地下交易谋利的黑客组织。此次“天国 X”的开设对 spookies 来说，自然也是不可错过的商机。然而随着主人公潜入“天国 X”并且通过神秘的“体验剧本”中获得的密码解除了之前获得谜之枪型电脑的电子锁之后，他看到了不可思议的景象。随着在前作《恶魔召唤师》中提及的神秘组织“幻影”的再度出现，而前作女主丽铃舫和银子夫人、业魔殿主维克托等重要剧情角色也会出场。随着故事的进展，种种可怕的阴谋逐渐浮出水面，让人乐不思蜀的大型在线娱乐都市竟然是用来攫取沉迷其中的人类灵魂的工具？逐步触及真相的主人公也将被迫踏上一段惊险的旅途。



剧情方面，通过虚拟影院体验某些角色临终前的经历的“体验剧本”受到了很高评价，而且剧本中的内容也涉及到了主线流程攻略的难度，需要玩家认真体验。女主角妮米莎（其实是被封印在枪型电脑的中女性恶魔妮米莎的灵魂，附身在了主人公女友瞳的身上，由此变成了妮米莎和瞳两个人格共用一个身体的个体）和业魔殿的女仆梅莉都是系列中人气极高的女性角色。初次以外，故事中对 spookies 组织一行人之间的战友情谊的描写，对于电脑网络这一现代文明成果在未来各种负面影响的预见也为人称道。



本作的游戏系统可以说是《恶魔召唤师》的全方位优化和完善。装备、技能的平衡性进行了大幅调整，仲魔的忠诚度更易提升，电脑辅助插件为玩家提供了大量的辅助功能，女主角妮米莎的技能类型和前作女主一样有 3 种不同方向可选，但其带来的攻略难度差别也没有前作那么大。这些设定对玩家更加体贴友好，也大幅降低了游戏整体难度。而战斗读盘时间缩短，战斗中使用不同属性的攻击击破敌人会有不同的消灭效果，恶魔的交涉对话种类比起《恶魔召唤师》又有了进一步增加，特殊月龄合体除了前作的秘神、珍兽之外还增加了狂神和威灵，利用造魔合体召唤历史上的英雄人物的仲魔也分成了“英雄”和“猛将”两大类。各种支线要素更是数量繁多，让游戏内容极其充实。这些细节上的打造都进一步提升了游戏的完成度。

《恶魔召唤师》是金子一马的画风大幅进化的契机，而《灵魂黑客》则是金子一马在这个时期画风及创意的真正完善，金子一马在《灵魂黑客》中不再拘泥于旧作的传统设计，而是放飞自我般地设计出了很多令人耳目一新的恶魔造型。和《恶魔召唤师》相比，《灵魂黑客》中有许多新出场的恶魔，而一些旧恶魔造型都和以往系列中的传统造型有明显区别。而新增的“怪异”、“电灵”（游戏 BOSS 的专属种族）等种族也能非常明显体现出金子一马在这个阶段的个人创意和趣味（后面到了《真 · 女神转生 NINE》和《真 · 女神转生 3》的时期，由于绘画技术和工具的改变，金子一马的设计风格又有一次新的变化，不过这些就是后话了）。

靠着作品极高的完成度，《灵魂黑客》可以说是一款在当时基本没有什么明显缺点，可玩性极高的作品。当然本作偏低的难度对于经历过《恶魔召唤师》洗礼的老玩家来说会觉得不够刺激。在《灵魂黑客》开发完毕后，Atlus 又全力投入了《女神异闻录 2 罪》的开发，“《恶魔召唤师》系列”则被暂时搁置。数年后在 PS2 平台上推出的“《恶魔召唤师》系列”新作则回溯到了大正时代，讲起了葛叶一族先祖葛叶雷道的故事，而葛叶久治、丽铃舫与“幻影”相关的这条主线故事便就此坑下去了（虽然葛叶久治在《女神异闻录 2 罪 / 罚》里也客串了一下），也不得不说是一个遗憾。

“《恶魔召唤师》系列”在 PS 平台上的两部作品虽然受到了很高评价，但是随着 Atlus 在之后的工作重心转移到了《女神异闻录 2 罪》、《女神异闻录 2 罚》以及次世代平台上的“《真 · 女神转生》系列”新作的开发上，这一系列就被暂时搁置。直到 2006 年 PS2 平台上的最新作《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》发售时，距离前作《灵魂黑客》已经过去了 9 年之久。

从《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》这个标题就可以看出，这作故事将围绕着从初代就被引出的神秘的恶魔召唤师一族“葛叶一族”来展开。不过本作的时代背景直接上溯到了近百年前的大正时代还是让许多玩家有些意料之外，虽然本作的背景年代“大正二十年”是一个架空年代，不过大正时代正是日本高速发展，大力吸收西方文化的时代，这个科技急速发展，各种文化与思想激烈碰撞的时期，加上帝都东京作为舞台，倒是也和“《恶魔召唤师》系列”的恶魔题材颇为相合。



本作的主人公是继承了恶魔召唤师“葛叶一族”中的“第十四代目 葛叶雷道”之名的少年，虽然外表不过是个平凡的学生，但作为葛叶一族的传人，实际上却背负着守护帝都的重任。葛叶雷道除了学生之外，另一身分是见习侦探，他和伴随在自己身边的黑猫业斗童子一起，在私家侦探鸣海昌平所开设的“鸣海侦探社”中实习打工，由此接触到了大量灵异怪奇事件，从这些事件中的种种蛛丝马迹中，葛叶雷道逐渐触及到了一个巨大阴谋。为了守护帝都，雷道最终将与企图颠覆国家的狂热军人与其所制造的“超力兵团”展开正面对决。

本作在推出之后各方面都受到了褒贬不一的评价。剧本方面，虽然本作在剧情前期延续了“《恶魔召唤师》系列”的灵异怪谈风格，但后期的剧本随着各种“超力兵团”的出现，一下子变成了一部特摄大战。对于期望能在本作看到一部大正风的怪谈题材时代剧的玩家来说，后期的剧情风格显然会让人觉得非常微妙。而本作受到争议最大的部分在于游戏系统，首先是游戏类型从正统“《真·女神转生》系列”与“《恶魔召唤师》系列”的回合制 RPG 变成了动作 RPG，玩家只能操作葛叶雷道带着 1 只仲魔和敌人战斗，雷道能够使用的战斗方式只有剑劈、手枪射击、防御、道具以及和仲魔的合体技，没有恶魔交涉，也没有更多的战斗技能与必杀技之类的设定，操作性也很一般。雷道虽然可以对仲魔下达简单的指令，但是仲魔的 AI 却不敢恭维。而作为系列标志的恶魔数量以及合体系统更是全面缩水，令许多老玩家感到不满。不过目黑将司的音乐还是受到了颇多好评，对于喜爱大正浪漫风格与特摄题材的玩家来说，本作也还是有值得一玩的价值。传闻本作在企划阶段曾预定作为一款 PSP 平台的游戏推出，而从实际表现来看，本作的体量也确实更接近一款掌机小品游戏，但既然还是回到了主机平台，本作的整体素质可以说是不能令人满意的。最终本作的销量不足 10 万，而稍稍讽刺的是，同样作为“《女神转生》系列”的分支系列，同年夏天推出的《女神异闻录 3》则另辟蹊径，依靠时髦的风格吸引了大量并未接触过该系列的新玩家，也让 Atlus 意识到了《女神异闻录》这个 IP 的价值，让其走上了今后成长为一个独立热门 IP 的道路。



《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》虽然因为游戏系统的完成度不足而受到了颇多批评，但风格独特的大正时代世界观与葛叶雷道、业斗童子等角色形象也算是深入人心，因此在推出两年之后，Atlus 又推出了续作《恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴东王》，本作剧本维持了怪谈与特摄风格，世界观设定相比前作没有太大改变，依然是在架空的大正二十年，帝都流传着一则关于“运”的传闻。有的人十分幸运，而相对地，有些人却接二连三遭遇不幸。随着传闻一传十，十传百，最终在社会上形成“运的差距”的不良风气，人们的内心都由此蒙上了阴影。而某一天，有一位年轻女子来到鸣海侦探社委托雷道和鸣海一件事。随着委托事件不断收集线索，雷道他们来到了一座远离帝都的古老村落“寒村”。在那里，雷道得知了一个涉及帝都的巨大危机。本作的剧情方面也增加了传统“《真·女神转生》系列”中的秩序、中立、混乱三属性路线，并有对应的多结局设定。而本作初回限定版同捆了《真·女神转生Ⅲ 狂热版 年代记》游戏也引起了话题，2004 年推出的《真·女神转生Ⅲ 狂热版》因为优异的素质和极少的出货量，在日本二手游戏市场奇货可居，价格高达数万日元。而本作同捆的《真·女神转生Ⅲ 狂热版 年代记》内容与《真·女神转生Ⅲ 狂热版》基本一致，只是将《真·女神转生Ⅲ 狂热版》的特殊参战角色但丁更换成了葛叶雷道，对于想要收藏《真·女神转生Ⅲ 狂热版》这款游戏的玩家来说不失为一种选择。

《恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴东王》的开发团队充分吸取了前作的经验教训，对本作的系统进行了全面的完善和优化如：战斗节奏加快；玩家可以携带两只仲魔出战，增加了战略性；手枪没有了子弹数量限制；调整 AI，玩家可以让仲魔重复使用上次的特技；取消了前作的属性子弹，改之由让协同作战的仲魔来给玩家的子弹附加属性，提升了仲魔的战略地位；增加了消耗 MAG 来打击敌人弱点的系统等等。恶魔交涉也得以复活，虽然就对话种类而言还是不如过往作品丰富，但也可以看出开发团队是认真参考过前作玩家的反馈的。而登场的恶魔数量也增加了很多，合体系统也追加了能够作成“魔人”和“祸津”种族的狂热合体。虽然本作系统仍有未经打磨的瑕疵，但如果说前作的系统还是一个半成品的话，那么本作的完成度已经可以说是让人比较满意了。不过受前作风评影响，本作依然销量平平，Atlus 除了继续推出了部分小说周边之外，搁置了这个系列的游戏续作企划，对于喜爱葛叶雷道及大正浪漫风历险记的玩家来说，算是一大遗憾。



★《数码恶魔传说》系列

作品一览：



■数码恶魔传说 天魔化身（DIGITAL DEVIL SAGA アバタ－ル·チュ－ナ－）
平台：PS2
发售日：2004年7月15日



■数码恶魔传说 天魔化身2（DIGITAL DEVIL SAGA アバタ－ル·チュ－ナ－2）
平台：PS2
发售日：2005年1月27日

Atlus在2004年推出了大受玩家好评的《真·女神转生Ⅲ 狂热版》，同时还公开了一个名为“新·女神转生”的全新企划，在最初的宣传中，Atlus将本作形容为“并非任何作品的续作”，面向轻度玩家的全新开发作品。而随着本作的正式公布，玩家们发现本作果然和“《女神转生》系列”的以往各作都不一样，没有仲魔系统，恶魔交涉与合体这些作为“《女神转生》系列”的标志，但在轻度玩家看来又稍显复杂的系统，取而代之的则是“玩家操作的角色自身变为恶魔与恶魔战斗并吞噬恶魔”的设定，如此大胆而具有冲击力的设定令许多期待这部作品的玩家兴奋不已。本作原案来自于作家五代裕的SF小说《量子恶魔传说 天魔化身》，而游戏剧本则由撰写了《女神异闻录2 罪》与《女神异闻录2 罚》两作的里见直执笔，在后期的发展上还是和原作小说有着诸多不同之处。至于本作标题中的“数码恶魔传说”同样可以缩写为DDS，与初代《女神转生》的标题“数码恶魔物语（Digital Devil Story）”的缩写相同，也可以当成是本作对老玩家的情怀要素之一。



本作的世界观是在一个被称为Junkyard的，持续降雨的废土世界，而这个废土世界由被名为Karma教会的组织所管理，他们以“只要打倒了其他所有部族，就能够前往被称为Nirvana的乐园。”作为条件，驱使着生活在这片废土上的六个部族进行无休止的相互残杀，而主人公萨弗所率领的部族Embryon就是这六大部族之一。在这个世界上的人毫无感情地重复进行着机械般的战斗，不明白战斗的意义，只是坚信着直到有一天可以前往乐园。某日，某个区域出现了一个花蕾般的巨大物体。率领部下前往调查的萨弗与另一部落Assignments不期而遇，发生激战。而战斗中不明物体突然爆发，使Junkyard上的人员获得了可以化身为恶魔的能力，并开始相互厮杀吞噬，但人们在拥有了化身恶魔能力的同时，也逐渐觉醒了作为人的情感。而在爆炸中心，恢复了人形的萨弗等人发现了一位名叫塞拉的失忆少女。她的歌声具有抑制被感染者恶魔化的奇妙力量，同时她也是这个世界惟一长着黑色头发的人。就在此时，Karma教会突然发出紧急命令，在胜利者条件中追加了“把黑发少女带动教会中心”的指示。拥有塞拉的Embryon部族马上成为众矢之的。为了保护塞拉，也为了保护自己。萨弗等人化身为恶魔，与同样能够化身为恶魔的其他部族首领展开了更为残酷的战斗。本作的剧本和世界观融入了大量印度神话与佛教的要素，从游戏标题，到各个地名与游戏系统名称，来自印度神话和佛教的名词随处可见，结合游戏本身阴冷的世界观，这一切都为本作的剧情抹上了浓厚的神秘色彩。

本作的战斗系统沿袭了《真·女神转生Ⅲ》名为“Press Turn”的战斗系统，打击敌人弱点和发动会心一击可以增加行动机会，而反射吸收敌人的攻击可以直接取消敌方行动机会，这种一步走错满盘皆输风格的设计让战斗节奏变得极快，也充满了爽快感。由于队伍出战人员减少到3人，每个人在战斗中承担的职责更重，本作的战斗难度实际上相比《真·女神转生Ⅲ》更是有增无减，高难度且各具特色的BOSS战成为了本作的一大特色，尤其是最终隐藏BOSS“人修罗”（也是《真·女神转生Ⅲ》的主人公）更可以称得上是JRPG史上数一数二的高难度BOSS，对于玩家队伍的练度和战斗中的运气都有着很高的要求。



本作中强化我方队伍的主要手段是被称为“曼斗罗”的角色强化系统，玩家需要消耗金钱购买对应角色曼斗罗盘上的曼斗罗，再通过打倒敌人获取的Karma来习得该曼斗罗上的技能，将技能练满后就可以继续购买并学习更高级的曼斗罗。不同的角色可以选择不同的技能学习方向，以适应不同情况下的战斗，由于取消了恶魔交涉、仲魔和恶魔合体的设定，玩家不需要关心其他方面的东西，只需要专心心强化主人公的队伍即可。而获取学习曼斗罗所需的Karma又与“恶魔捕食”这一本作世界观的重要设定紧密联系。战斗中如果击中敌人弱点或是无效化了敌人的攻击，有可能会让敌人陷入胆怯状态，此时使用特定的捕食技能攻击胆怯的敌人可以对其造成巨大伤害，而使用捕食技能打倒敌人的话，获得的Karma比起通常状况下要多出许多。虽然在剧情和系统上，吞食其他恶魔都是非常重要的一个设定，但本作出于年龄分级的考虑，并没有对“吞食恶魔”的视觉效果进行过多的渲染，因此也没有什么血腥场面（虽然从剧情上看，其实应该会是非常重口的场面）。

虽然本作的游戏系统延续了《真·女神转生Ⅲ》带给玩家的种种乐趣，但是剧情上却是一个半成品。在主人公一行刚刚发现了他们所处的世界其实是一个虚拟世界。然而化身为人，从虚拟世界来到现实世界的主人公发现这里其实是一个比 Junkyard 更为残酷的地方，在这个故事出现重大转折的同时，本作的剧情戛然而止。“这就完了？”可以说这个摆明了“To Be Continued”式的结局让很多玩家一下子有些懵逼。而在游戏发售 3 个月之后，Atlus 又立刻公布了本作的续作——故事紧接着 1 代结局的《数码恶魔传说 天魔化身 2》，而在 1 代游戏发售之前，Atlus 并没有对本作的剧本只是一个完整故事的前篇这一点有任何形式的说明或暗示，虽然放在当下玩家们恐怕已经对这一商业模式习以为常，但是放在十多年前，Atlus 的这一出还是让很多玩家感到不满，本作后来在游戏市场上发生了激烈的值崩也证明了这一点。



《数码恶魔传说 天魔化身》发售半年后，续作《数码恶魔传说 天魔化身 2》正式发售，本作结局紧接前作，描述了萨弗一行来到了现实世界后，与统治这个世界的 Karma 协会战斗以及拯救濒临毁灭的世界的故事，系统方面和 1 代相比差别不大，新增了可以装备提升能力的 Karma 戒指系统、以半人半魔状态进行战斗的“罗刹模式”等，战斗的变数和乐趣也更多。本作也继承了前作的强力 BOSS 的传统，隐藏 BOSS 撒旦的战斗强度虽然不如前作的人修罗，但也极具挑战性。

故事方面本作也终于迎来了最终结局，虽然一个大剧本被一分为二进行销售的商法令人不满，但客观而论，将两作的剧本结合起来看的话，“《天魔化身》系列”还是打造出了一个极富魅力的 结合了印度神话、佛学思想、量子理论与赛博朋克等诸多元素的厚重世界观。整个剧本塑造围绕着佛学思想中的“因果业报”来展开，故事的发展全部都是来自于每个人所做的“业”，不仅包括个人的“业”，还有全人类的“业”。而游戏中反复强调，作为关键词的“情报”成为了串联虚拟世界、现实世界乃至更高位的高次元世界的核心概念。1 代中留下的诸多伏笔和线索，在 2 代里也纷纷得以回收，对于诸多角色形象的刻画也非常出色。虽然 2 代结尾部分略有赶工，



但是这二作合一的剧本的整体完整度依然相当之高。目黑将司为两作创作的赛博朋克风的 BGM 也大受好评，不过受到作品风格和题材的限制，“《数码恶魔传说 天魔化身》系列”的销量依然不算成功，不过迄今为止依然有着不少爱好者在期盼着本作的续作或重制。

★《魔神转生》系列

作品一览 ：

■魔神转生
平台 ：SFC
发售日 ：1994 年 1 月 28 日





■魔神转生Ⅱ SPIRAL NEMESIS
平台 ：SFC
发售日 ：1995 年 2 月 19 日

■ RONDE 轮舞曲
平台 ：SS
发售日 ：1997 年 10 月 30 日





在《真·女神转生》受到玩家好评的同时，Atlus 为了扩大“《女神转生》系列”的受众群体，也在陆续推出各种衍生系列。而《魔神转生》是 Atlus 以“《真·女神转生》系列”风格的世界观，以及招牌的恶魔交涉和合体系

统为基础所开发的一款策略 RPG 游戏，作为“《女神转生》系列”的衍生系列之一进行推广。初代于 1994 年于 SFC 平台上发售，以 202X 年爆发了大规模纷争，恶魔纷纷涌现的近未来时代为世界观，一位居住于 NIEDER TOKYO D-03 地区的少年受到了附带了神秘信息的“恶魔召唤程序”，之后便投身于和恶魔的战斗，壮大的故事便由此展开。废土末世的世界观与霸权的争夺，本作的剧情有着浓厚的“《女神转生》系列”的色彩。本作除了战斗系统变为类似于“《火焰之纹章》系列”的回合制战棋模式之外，恶魔交涉和恶魔合体等要素依然维持着“《真·女神转生》系列”的传统风味，恶魔可以升级强化习得新的特技这点可谓本作一大特色，而剧情方面同样沿袭了有着多条分支路线和不同的结局的传统，而大魄力的战斗动画更成为了本作的亮点之一。不过或许是 Atlus 首次涉足开发策略 RPG 游戏的缘故，本作在系统方面问题很多，恶魔、特技的平衡性和关卡的设计都很不成熟，加之剧情文本过于稀少让玩家难以投入，对各个 NPC 角色也没有深入刻画，因此作为一款完成度偏低的作品，本作反响平平，不过这作也为 Atlus 对续作的开发提供了不少经验教训。



续作《魔神转生Ⅱ SPIRAL NEMESIS》于一年后的 1995 年 2 月 19 日在 SFC 平台上推出，本作虽然在战斗画面上有所缩水，不过系统方面针对前作的诸多问题进行了全面优化和改良，大幅度增加了恶魔的种族与种类，更有“祖神”和“女魔”等其他系列作品中都没有的本作独有种族。与之相对，不同恶魔之间的种族相性也更为复杂，数据特色非常鲜明。根据数据和相性的不同，出场的恶魔更可以划分出普通近战、对空、对地、远程等各式职责特化的种族。也让玩家在排兵布阵方面需要更多的思考和规划。另外本作除了人类角色可以和恶魔交涉对话之外，也是系列中第一次加入了仲魔与仲魔之间对话系统的作品，因此本作中可以实现在之前作品中都无法实现的和 DARK 属性恶魔的交涉，也因此除了少数剧情限定的 BOSS 之外，本作中几乎所有出场的恶魔都可以加入成为我方的仲魔。而本作的仲魔除了可以升级之外，还可以装备各种武器和防具，根据仲魔所属的种族不同可装备的武器防具种类也不同，而通过合体进行特技继承的设定也让打造一个全能型仲魔成为了可能。这些系统方面的优化和改良都大大提升了游戏的可玩性。



相比前作传统“《女神转生》系列”神魔争霸风格的世界观，本作的世界观和剧情中的科幻色彩更加浓厚。本作的故事舞台在 1995 年的东京，一个来自未来，名叫荻原将清的男子，率领着大批恶魔突然占领了东京。而主人公武内直树由于父母死于恶魔袭击，为了为双亲报仇愤而加入了反抗荻原将清统治的抵抗组织。随着和恶魔战斗逐渐进入白热化，主人公一行也渐渐发现在荻原将清的背后还有着更大的势力。为了夺回真正的和平，守护人类的未来，主人公等人利用时间机器往返于各个时代的东京，和统治着天堂与地狱的四大代行者及其势力展开了更进一步的战斗。

本作的分支路线在传统“《真·女神转生》系列”秩序、中立、混乱三线的基础上，增加到了秩序 - 光明、秩序 - 黑暗、混乱 - 光明、混乱 - 黑暗、中立这五条路线，不同的路线不能合成相反属性的恶魔，不过也会有不同的强力剧情恶魔加入，这也增加了玩家重复游戏的动力。



虽然还有着战斗时敌方思考时间过长以及部分种族的设计有失平衡的问题，但本作凭借在系统细节和剧情上的高完成度在 SFC 时期这个策略 RPG 的黄金时代也可跻身于策略 RPG 的经典名作行列，但由于同年发售的《皇家骑士团》表现实在太过耀眼，使得本作的在销量上的表现依然没有达到预期，还是很令人遗憾的。

另外，既然提及了“《魔神转生》系列”就不得不提一下本系列的作曲者青木秀仁，和增子司、目黑将司等人一样，1970 年出生的青木秀仁同样是一位才华横溢 ,为“《女神转生》系列”的发展做出了巨大贡献的作曲家，他也是“《魔神转生》系列”两作音乐的主负责人，其创作的带有浓厚 SF 风格的电子乐成为了构筑“《魔神转生》系列”独特世界观不可或缺的一环，之后他还参与了《恶魔召唤师》及《女神异闻录》的开发，《女神异闻录》中药店那首极具魔性的 BGM“サトミタダシ药局店のうた”便是他的手笔，然而 2002 年青木秀仁因为交通事故不幸离世 ,令所有“《女神转生》系列”爱好者扼腕叹息。



1997 年，Atlus 还在 SS 平台发售了“《女神转生》系列”的衍生作品之一的《RONDE 轮舞曲》，游戏类型同样是策略 RPG，因而该作名义上被认为是“《魔神转生》系列”的最新续作，但本作的实际开发方并非 Atlus 本社，而是之前开发过“《最后的圣经》系列”与“《恶魔之子》系列”的 MIT 公司（全称为 Multimedia Intelligence Transfer 公司，是 Atlus 的合作外包厂商之一）。本作讲述了主人公飞鸟为了营救被恶魔摩洛克掳走的弟弟聪而投身于与恶魔战斗的故事。剧情中融合了南美洲阿兹台克神话的要

素令人耳目一新，系统方面也有一些独到的设计。然而游戏读取时间的漫长、关卡设计的种种不合理、NPC AI 的缺陷、细节方面大量的 BUG 和不友好之处都严重影响了玩家的游戏体验，而本作的游戏画面与角色建模更是“破灭级别的凄惨”（日本玩家评价），本作的惨淡表现也在某种意义上暂时性地终结了“《魔神转生》系列”，一直到 12 年后的 2009 年《恶魔幸存者》的发售，才在一定程度上延续了作为“《魔神转生》系列”核心的策略 RPG 玩法与思想。

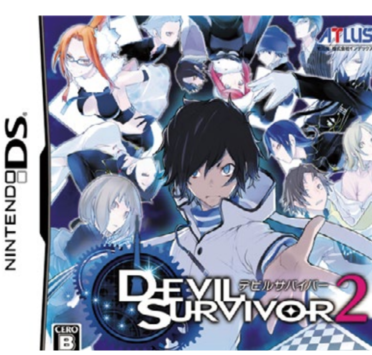


★《恶魔幸存者》系列

作品一览：

■女神异闻录 恶魔幸存者（女神异闻录デビルサバイバー）
平台：NDS
发售日：2009 年 1 月 15 日





■恶魔幸存者 2（デビルサバイバ-2）
平台：NDS
发售日：2011 年 7 月 28 日

■恶魔幸存者 超频（デビルサバイバ - オ - バ - クロック）
平台：3DS
发售日：2011 年 9 月 1 日





■恶魔幸存者 2 记录破坏（デビルサバイバ-2 ブレイクレコ - ド）
平台：3DS
发售日：2015 年 1 月 29 日

“《女神转生》系列”的衍生作品往往会有着第一作使用系列中知名度较高的热门作品作为主标题来聚集人气，从第二作开始再将第一作的副标题升格为主标题的传统。“《恶魔幸存者》系列”即是如此，第一作《女神异闻录 恶魔幸存者》其实在剧情和世界观上与“《女神异闻录》系列”并无关联，可以说是 Atlus 另起炉灶打造的一个全新原创系列，本作美版发售时，美国 Atlus 为了方便管理系列的品牌，而将美版“《女神转生》系列”相关作品一律在标题前加了”Shin Megami Tensei（即真·女神转生）”，故本作美版名为《Shin Megami Tensei: Devil Survivor》。而在游戏类型上，本作也是“《女神转生》系列”在多年之后，重新推出的一款继承了“《魔神转生》系列”精神的策略 RPG 游戏。

本作的世界观一如既往地设定在了“《女神转生》系列”传统的纷争之地——东京。在一个不明年份的 8 月中旬，青山陵园发生了一场大爆炸导致大量恶魔从魔界进入到现实世界，而日本政府为免情况恶化，派遣自卫队环状铁路山手线以内的首都地区实行了全面封锁，并切断电力供应及通信网络。而正巧外出的主人公与两位好友——木原笃郎和谷川柚子因此被困在首都圈内，此时主人公的表哥直哉出现，交给了主人公等人被改造的可以召唤并使役恶魔的 COMP，主人公一行为了生存，被迫与恶魔契约而和其他恶魔战斗。在封锁圈内除了有跋扈的恶魔，还有各种势力在明争暗斗。甚至高层为了消灭恶魔平息事态，都已经暗中制定了封锁圈内的肃清计划。留给主人公一行的时间只剩 7 天。而主人公的目的，就是在这 7 天之内生存下去并找到突破封锁的办法，或是挖掘出事件的真相。





虽然本作的角色设定不再是金子一马，而是由曾负责小说《无头骑士异闻录》插画的ヤスダスズヒト，不过金子一马还是为本作设计了数个全新恶魔（同年 10 月发售的《真·女神转生 奇妙之旅》成为了金子一马参与创作的最后一部“《女神转生》系列”相关作品）。不过相比已经彻底转变风格的“《女神异闻录》系列”以及走 SF 科幻剧路线的《真·女神转生 奇妙之旅》，依然以“发生在东京的神魔大战”作为故事主线的《恶魔幸存者》反而是这一时期“《女神转生》系列”相关作品最有传统“女神”味的。本作的游戏类型虽然是传统的以行动力决定行动顺位模式的战棋游戏，但出战的单位并非单个恶魔，而是由一名人类角色（队长）+2 只恶魔组成的小队，敌我小队接

触之后的战斗则是以传统的 RPG 战斗方式展开，敌我双方共 6 个单位轮流进行一次行动后战斗结束，不过在满足一定条件下可以追加 EX 行动，人类同伴可以通过解析恶魔的技能来学习新的战斗技能。本作取消了恶魔交涉，获取用来合体的原生恶魔素材的方式则是以花钱购买恶魔的“恶魔拍卖”来取代。本作延续了“《魔神转生》系列”汇总不同的恶魔种族有着独有特性的设定，玩家需要充分利用各种族恶魔的特色技能才能顺利过关。和“《女神转生》系列”的传统一样，本作依然提供了多分支多结局的设定，究竟是从这个纷争之地逃离，还是成为神或恶魔的下仆，全看玩家的自己的选择。



《恶魔幸存者》在系统上有许多有趣的构思，可惜的是本作在开发之初就被定位为小品作，登场恶魔数量偏少、关卡地图太小、我方最大只能出战 4 个小队等限制让玩家们的战略战术受到了很大限制。不过本作在系统方面提出了许多有趣的构思，将战棋系统与传统“《女神转生》系列”的 RPG 战斗相结合可以说是一大创新，出色的剧情和人物刻画也令许多玩家印象深刻，这也为续作的推出提供了足够的人气支持。

续作《恶魔幸存者 2》于 2011 年发售，虽然舞台依然是在包括东京在内的日本各大都市，但剧情和世界观都和前作没有任何联系。和平的日常突然被破坏，无数的恶魔涌现到现实世界之中，随后地球遭到了以北斗七星为名的巨大神秘侵略者的攻击。而被恶魔袭击，九死一生的主人公一行依靠着拾取到的可以召唤并使役恶魔的 COMP，开始了在这个世界生存下去并与侵略者战斗的 7 日，这也是决定地球与人类生死存亡的 7 日。本作的人设依然是由ヤスダスズヒト担当，而负责设计人类面对的巨大威胁——侵略者“北斗七星”的则是参加过《新世纪福音战士》新剧场版使徒设计的漫画家鬼头莫宏，也因此这些巨大侵略者的造型同样设计得非常怪异，颇有几分 EVA 味道。



《恶魔幸存者 2》在系统上算是 1 代的全面强化版，恶魔的种族特性设计得更为鲜明，不少高级别恶魔还有更加强力的上位种族技能。同时本作还引入了类似《女神异闻录》3 代及 4 代中“社群系统”的“缘系统”，主人公在战斗之余还需要和其他同伴交流并发展感情，随着好感度的上升不仅能够在战斗中解锁更多的功能，还可以解禁强力恶魔的合体。而传统的多分支和结局也继续得以保留，虽然本作的剧情风格离前作差得比较多，但是相比传统的神魔大战，还是像《恶魔幸存者 2》这样的“少年使役恶魔与巨大怪物战斗”的剧情对一般玩家吸引力更大。作为一个掌机小品游戏，本作在当时已经行将就木的 NDS 平台依然收获了 10 多万销量，并在 2013 年还被改编为 TV 动画播出。

“《恶魔幸存者》系列”两作在 3DS 平台上都先后推出了强化重制版，1 代的重制版《恶魔幸存者 超频》在《恶魔幸存者 2》推出一个半月后就发售了，除了追加了角色配音的多只新恶魔之外，还在原版各个结局之后都追加了作为后日谈存在的“第八天”剧情。只是在系统方面依然保持原汁原味的 1 代设定，并没有加入 2 代的强化要素这点比较遗憾。而《恶魔幸存者 2》的重制版《恶魔幸存者 2 记录破坏》的发售则遭遇了不小的波折，原本《恶魔幸存者 2 记录破坏》预定在 2013 年 6 月，配合着 TV 动画档期一起推出，但同年 Atlus 遭遇了母公司 Index 破产的重大危机，许多作品的开发与发售都受到了严重影响。直到被 SEGA 收购、重组之后，《恶魔幸存者 2 记录破坏》的宣传与发售才重新走上正规，最后在 2015 年初才正式得以和玩家见面。不过新增的流程长度不亚于本篇的“大三角篇”还是体现出了作品的诚意，让玩家们感到等了这么久还是值得的。



★《最后的圣经》系列与《恶魔之子》系列

“《最后的圣经》系列”作品一览

■女神转生外传 最后的圣经（女神转生外传 ラストバイブル）
平台：GB/GBC/GG
发售日：1992 年 12 月 23 日（GB 版）、1994 年 4 月 22 日（GG 版）、1999 年 3 月 19 日（GBC 版）

■女神转生外传 最后的圣经Ⅱ（女神转生外传 ラストバイブルⅡ）
平台：GB/GBC
发售日：1993 年 11 月 19 日（GB 版）、1999 年 4 月 16 日（GBC 版）

■最后的圣经Ⅲ
平台：SFC
发售日：1995 年 3 月 4 日

■另一个圣经（アナザ·バイブル）
平台：GB
发售日：1995 年 3 月 4 日

■女神转生外传 最后的圣经 特别篇（女神转生外传 ラストバイブルスペシャル）
平台：GG
发售日：1995 年 3 月 24 日

“《恶魔之子》系列”作品一览

■真·女神转生 恶魔之子 黑之书 / 赤之书（真·女神转生 デビルチルドレン 黑の书 / 赤の书）
平台：GB/PS
发售日：2000 年 11 月 17 日（GB 版）、2002 年 3 月 28 日（PS 版）

■真·女神转生 恶魔之子 白之书（真·女神转生 デビルチルドレン 白の书）
平台：GB
发售日：2001 年 7 月 27 日

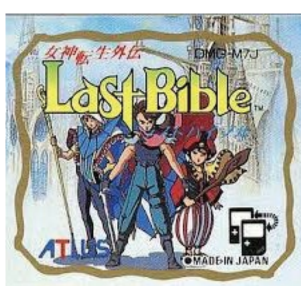
■真·女神转生 恶魔之子 黑之书 / 赤之书（真·女神转生 デビルチルドレン 光の书 / 闇の书）
平台：GBA
发售日：2002 年 11 月 15 日

■真·女神转生 恶魔之子 炎之书 / 冰之书（真·女神转生 デビルチルドレン 炎の书 / 冰の书）
平台：GBA
发售日：2003 年 9 月 12 日

■真·女神转生 恶魔之子 Puzzle de coal（真·女神转生 デビルチルドレン パズル de コ - ル！）
平台：GBA
发售日：2003 年 7 月 25 日

■真·女神转生 恶魔之子 救世主复苏（真·女神转生 デビルチルドレン メシアライザ - ）
平台：GBA
发售日：2004 年 11 月 4 日

除了前文介绍的这些系列之外，“《女神转生》系列”中还有“《最后的圣经》系列”与“《恶魔之子》系列”这两个衍生作品系列，不过这两个系列是由 MIT 公司，而并非 Atlus 本社开发，也几乎没有“恶魔绘师”金子一马参与制作（除了《最后的圣经》初代主人公的人设），因此也只是在名义上被归进了“《女神转生》系列”之中。





“《最后的圣经》系列”第一作《女神转生外传 最后的圣经》于 1992 年在任天堂的 GAME BOY 掌机平台上推出，后面又陆续推出了 SEGA 掌机 GAME GEAR 版和 GAME BOY COLOR 版，虽然标题中带有着“女神转生外传”，但其实只是系统上沿用了恶魔合体和交涉的设计，世界观和剧情是完全原创的，与本家系列并没有什么联系。是 Atlus 为了拓展低年龄层用户而推出的一款作品。然而本作可以 2 人通信对战的设计，对于当时的掌机游戏来说也是一大创新。“《最后的圣经》系列”共推出五作，其中 SFC 平台上的第三作《最后的圣经Ⅲ》因为游戏系统方面集大成的设计而受到了较高评价，在 RPG 名作云集的 SFC 平台也可跻身于良作之列，《最后的圣经Ⅲ》在剧情上也是“《最后的圣经》系列”的完结篇。同年 Atlus 还在 GB 平台及 GG 平台上还推出了“《最后的圣经》系列”的两款独立外传作品《另一个圣经》和《女神转生外传 最后的圣经 特别篇》，《另一个圣经》是该系列惟一的一款策略 RPG 游戏，而《女神转生外传 最后的圣经 特别篇》则恢复了 3D 第一人称视角的迷宫，是一款以迷宫攻略和角色育成作为重点的游戏。



在这之后，“《恶魔之子》系列”取代了“《最后的圣经》系列”成为 Atlus 面向低年龄层玩家的主打作品，虽然在开发理念上多少沿袭了“《最后的圣经》系列”，但是其版本分割和“游戏配合 TV 动画同时推出”的商业模式则明显是对当时大红大热的“《精灵宝可梦》系列”的模仿，不过“《恶魔之子》系列”最后虽然以极高的效率在 5 年间连续推出了 4 部作品及 2 部外传，但在商业上并没有获得太大成功，2004 年之后就再没有新的作品推出。



★结语

2017 年即将过去，逐步从破产风波中走上正轨的 Atlus 也已经公布了“《真·女神转生》系列”最新作《真·女神转生Ⅴ》预定于 2018 年发售消息，而《女神异闻录 5》更是在世界范围内获得了空前成功，并获得了 TGA2017 年年度游戏的提名。不过作为一个“《女神转生》系列”的忠实粉丝，当回忆起“《女神转生》系列”中其他的经典衍生作品带来的乐趣时，笔者总是期望着这些优秀的经典之作能有再度发光的一天。相信每一位“《女神转生》系列”的爱好者也是同样的想法吧。

这些年来，玩家们改变了多少

文 :湖南 Dawn　编 :哪尼　美编 :NINA



游龄是玩家的勋章，而见证者则是他们的另一层身份。作为有一段游龄的玩家，当你放下手柄，移开鼠标，锁闭屏幕，回想一下，有没有觉得，好像游戏以前不是这么玩的。你曾经玩得兴冲冲，现在玩得急火火。你曾经肯玩下去，敢熬过去，现在玩不下去，就懒得搭理。以前有废寝忘食的时间，现在有速通拿杯的动力。你曾经有强烈的探索欲，旺盛的好奇心，但现在好像看清套路之后，难免滋生浅尝辄止的退缩念头。现在玩游戏像是看场电影，过去玩游戏像是被一本书迷住，反正玩游戏总与 " 高雅 " 绝缘。

不过高雅的对立面并不是什么低俗浅薄，而是像看书那样平常，玩游戏也能像无事翻书那样闲适，甚至有点 " 和寂清寂 " :制作者与玩家不曾会面，却直心相交，玩家之间互不相识，却在一本杂志上一呼百应。你听那夜深人静的房间里按键的敲击，全是灵魂碰撞的声音。换句话说，我们曾经玩得不那么浮躁，但那种 " 老派 " 在现在已经显得落伍。那么，这些年来，玩家们改变了多少？

No.10 习惯视觉饕餮

在 Xbox One X 的宣传广告中，这台迄今为止地表最强的主机搭配拟真的画面，让各种肤色的年轻玩家纷纷瞳孔聚焦，口干舌燥，神经绷紧，手心沁出汗水，起了一背的鸡皮疙瘩。

我们渐渐不再赞誉某个大作 " 逼真 "，因为逼真早就是大型制作的最低标准，为数不少的玩家们再一次被驯服为视觉动物，唯画面论、比拼硬件、技术参数脱口而出，这就是 " 画面党 " 的明显特征，游戏画面永远在被进化着，这是游戏艺术家与硬件厂商的共谋。这并不值得鄙夷，也不值得骄傲，毕竟一个时代有一个时代的画面配置。我们虽然再也不会在《鬼屋魔影》里身临其境，被几块木头似的怪物唬住，但在二十年前，玩家还是会被吓出如今在《直到黎明》中发出的尖叫。若将 3A 大作比作群雄并起的帝国争霸，那么多边形就是一项重要的国力指标 :PS1 每秒最大多边形运算量为 36 万，不到二十年，PS4 将这个数值推至 30 亿 ;2001 年的《最终幻想 灵魂深处》电影动画的女主角发丝多边形数是惊人的 6 万，2015 年的游戏



▲游戏画面可以超乎我们的想象，但画面大作的乏味无趣也可能超乎我们的想象。

《教团 1886》每个主要角色都是用 100 万个多边形堆出来的，而不知哪天能玩到的《星际公民》，其中的航空母舰的造型更会用到 700 万，有理由相信，游戏不是出不来，而是提前站在山巅，等着姗姗来迟的硬件进化与普及。

游戏画面标准的拔高，并没有使画面帝国一统河山，却反向刺激了怀古流派的规模扩大，他们呼吁迷失的开发者重新照顾岌岌可危的游戏性，似乎有限的精力不用在打磨画面上，就一定会为游戏性增色，尤其是单枪匹马的游戏小作坊。君不见《铲子骑士》的铲子、《迈阿密热线》的霰弹、《泰莫利亚》的斧镐、《传说之下》的树枝，这些像素点阵偶尔也能冲溃多边形的城墙，甚至挫败视觉大作们 " 年度最佳 " 的野心。还有大道至简的 " 低多边形（Low-poly）" 风格，为多边形大做减法，倒成了数字艺术的新宠。

虽说由奢入俭难，但在简陋的画面中，其实寄存着不少过来人的奇趣冒险记忆。他们在 PS1 前时代收获了悸动的情感，在 PS2 后时代惊叹于炫酷的画面，连玩个 3D 的《神雕侠侣》都大为震撼，我们此时再回过头看，那真是让人满足但未必愿意回去的穷时光。现实中，贫穷限制了我们的想象力，在游戏画面领域，没准丰富才会限制住我们的想象力：当一切都高清化、具象化了，玩家就只有领略的份儿，而在低清的世界里，自己的头脑也参与了世界的构建 -- 蓝光点点，即是浩瀚的星辰大海，人物立像跳动，即是使出了变化多端的一招，《最终幻想》中飞空艇的翱翔，不过是画面元素的平移，玩家却也能隐约听到掠过耳边的风声。于是，抛开纤毫毕现的浮光掠影，一路玩过来的人们开始青睐复古游戏，在其中一次次凭吊逝去的黄金年代，回味单纯的游戏乐趣和简陋的动人画面，只是这也给了善于炒冷饭的厂家一次次热锅倒油的机遇。



▲就算是经典，经典也都有赏味期。

No.9 追求抢先速通

怀念 " 从前慢 " 的人，生活中却总会嫌快递慢、网速慢、排队慢、车马邮件都慢。时代已经变了，人们被互联网时代的快节奏裹挟，步履匆匆。快节奏往往是高效率的同义词，进度第一，现代社会的背景音乐就是一首效率的赞歌。大家好像越来越不喜欢经典意义的慢消遣，读书、习字，还有慢慢地琢磨游戏。

能琢磨琢磨游戏的人首先是攻略作者。遥想二十年前，摇摇摆摆地在互联网冲浪的 GGMM 只是少数，纸媒的出版周期又这么久，月刊、半月刊的攻略作者倒也腾出了手，毕竟同行竞争的时间不会压缩在以小时论的尺度。在当时普通玩家的眼里，这群高人的形象倒带了点慢条斯理的雅致，仿佛待到长夜漫漫，就清茗一盏，香烟一盒，显示器两台，正版游戏一盒，然后就这么笔墨伺候地边玩边写起攻略来。曾有一期杂志曝光了传说中的 " 枫红一刀流 " 的 " 工作照 "，桌上整洁空旷，一人一本一笔而已，就多少强化了这种先生之风的印象。

当速度还未成为攻略脱颖而出的惟一标准，它就存有让作者进行文学上的二次创作的空间和时间，每篇独树一帜的攻略在细致和全面之外，都可以成为小有雅兴的风格作品。就像上述的枫红老师，流水线式的速度并不总是流水线式的内容，他在撰写国产仙侠游戏的攻略时，不仅以采用小说的格局和文笔，连标题都采用章回体，什么 " 星陨尘烟，秦爵汉觞埋旧梦；剑寻宿主，碧水春波渺兰舟 "，什么 " 宝塔千重，血池枯骨浮灵魄；玉宇万顷，碧叶琼花雕美人 "，也恁地古典。



▲有一种速通让人赏心悦目，有一种速通让人会心一笑。

当然了，我们明白，每个时代都有信息的局限与需求，那些年，尤其是在封闭的中学、纪律严明的军营哨所，不能玩游戏和很难上网的缺憾，都是靠读攻略的一次次体验所弥补的。总会时过境迁，当游戏唾手可得，网络无处不在时，文字虚拟幻化的冒险，已经可以移交给实实在在的视频攻略和网络直播了，攻略不得不重新回归质朴的百科全书，文字则回归简明而不容添油加醋。第一时间玩到游戏是一种满足感，第一时间看到攻略是一种安全感，玩家等不及攻略比卡关来得还晚，作者等不及别家的攻略转走大流量，玩家们也跑步进入了速通阶段。

有些玩家不适应，就喜欢教育人 ：饭要一口口吃，速通过于囫囵，对不住买游戏的钱和制作者的心血。不过这种观点实在虚弱 ：与那些想慢工细活的玩家相比，速通者分明是更快地熟悉、更深入地理解了这个游戏 --" 游戏速白了，还照了无数照片，打了 4 周目，还要怎么认真体会？ " 又好比《潜龙谍影》，" 固态蛇 " 本就是来无影去无踪，顶级玩家在 1 小时 59 分 46 秒就解除了危机，怎么就不是上校提倡的速战速决？进一步的，那些不想被游戏玩的速通跑者们，已经学会了反客为主，将单机游戏演变为自设规则的竞技项目。1 个半小时通关《辐射》全系列的玩家 tomatoanus 自我评价道，本来《辐射 新维加斯》的成绩还能更好一些，不过最终的成绩总体也还是令他满意。注意 " 成绩 " 这个词，当单机游戏也能激发与人较量的斗志，就不要对速通少见多怪了。玩游戏已经慢不下来了，那些没有速通的，恐怕大多烂尾了。

No.8 主打社交元素

在不久之前的 "VR 元年 "，市场对才具雏形的 VR 设备充满好感，就着硬件基础环境还未打牢，高瞻远瞩的行业精英们就展开了想象，他们指出，VR 的杀手级应用也许暗藏在 VR 社交领域，终极目标是虚拟实景，" 创造一个平行的数字世界 " 让人们来交流互动。Oculus 的创始人、索尼的推销大佬等人都为此描绘过动人的蓝图。

不幸的是 ,由于娱乐化 VR 仍然摸索不出像任天堂 Switch 那样的爆点，VR 还未繁荣就快消寂，至于类似《刀剑神域》的实景社交图景，其实本身就受众存疑。想想看吧，连 FaceTime 都不是你的通讯首选，人们真的愿意再粉饰一个二次元形象与人尬聊吗？

有心理学专家分析，游戏机制中通常有下列几个元素 ：分数、等级、挑战、虚拟商品、领先榜单、赠礼 ；与人类欲求中的基本因素对应的是 ：奖赏、地位、成就、自我表现、竞争、利他 -- 也就是说 ,无论有没有互联网，游戏的社交需求是始终存在的，远古的速通高玩、现今的成就饭就是一种展现优越的社交行为。然而商家们或许也夸大了传统玩家们对社交的期待，除开网战与网游，当游戏的社交功能过多动摇单人游玩的核心，要么它是轻量级的手游，要么它是借用网络的随机变数来填塞单薄的内容。对那些不喜欢游戏中太过拥挤的单机冒险者们，他们还是能够辨明 " 游戏是社交（《怪物猎人 世界》）"" 社交是游戏（《1-2-Switch》）" 二者的差异的。



▲凭空交手就是一种社交，尤见于那些乌烟瘴气、魂牵梦萦的街机厅里。

累感不爱的网游玩家声称，单机游戏是 " 你本身就是游戏的中心 "，只要努力地去经历，网络游戏是 " 你要努力去当游戏的中心 "，这关乎奋斗、勤恳、甚至心机、钻营，社交也随之成为一种任务。例如最早一批具备了成熟社交功能的网络游戏，其中成功移植了公司结构的动力机制的，卖得最成功，却也玩得最辛苦 ：现实社会真实反馈比重增加，玩游戏比上班打卡还累，还谈什么放松减压？



▲社交游戏的缺点，主要是它的单一性，游戏往往不能够满足人们的正常社交需求，而很多用户却把它当做惟一社交方式。

现代网络社交的特性，本就是拉近距离，又要保持距离的，一些不喜欢刀光剑影或话语交织的玩家情愿游戏也应如此，彼此探索和经营着自己的世界，谱写独占传说，不要那么多碾压和冲脸，也少一点挑战和作恶的侵扰。联网可以，不要鼓吹，游戏精华不在于此，弄错了这点的《极品飞车 19》就输得利落（需全程联网背了黑锅），同道之人只要在那里就好，如同《动物之森》的伙伴、《牧场物语》的乡邻、《中土世界 战争之影》的复仇请求、《仁王》的 " 血刀冢 "、《刺客信条 起源》路边的刺客遗体，借助或施予一臂之力也好，静静地不去打扰也行，游戏就要玩得安静一点儿，若不能像 " 魂 " 系列那样巧妙设计 ,让其他玩家参与 " 基于联网行为 " 的叙事，那就还是弱联网、微社交为好，打出一张臭牌，对面的喷子再怎么想嘲讽，也只能一句 " 打得不错 "。



▲《王者荣耀》并没有标榜自己是一款社交游戏，但延续了微信式的熟人趣缘社交关系。

No.7 游戏琳琅满目

游戏产业规模每年都在高歌猛进，厂商收入总额每年都在稳健增长，不用年度报告，我们也能大致猜到。当我们一步步迈入全球化的狂欢，消费者就不用担心购物选择的不平衡不充分。对玩家而言也是如此，购买渠道渐渐不再成为阻碍，面临的就只是 " 猜火车式 " 的选择迷茫。

一方面是游戏太多了。根据美国电子娱乐设计研究院（EEDAR）的统计数据，主机平台加上掌机平台的游戏在 2010 年达到数量顶峰，为 1700 款左右（含 DLC），在第八代主机面世后，, 主机市场开始萎缩，但在 2015 年仍有 1250 款主机及掌机游戏新作上市。日本游戏公司执着于主机平台，然而严格而漫长的审核虽是品质的一份保障 ,却是限制生态蓬勃发展的一道枷锁。开源性和开放化的 PC 平台最终吸引了更多的开发者前来寄居 ,像是 "《东方》系列 " 的同人作品就不知创造了何等的经济价值。Steam 自 2012 年崛起已是大势所趋，加上 " 青睐之光 " 的照耀，2017 年才到 9 月，Steam 推出的新游数量就已经超过了 2015 年整年的数量，照此预计，不想随波逐流的尝鲜玩家将不得不扎进 5000 个新游戏的海洋中去取那沧海一粟。



▲我们能玩到更多的游戏，推动原因和现实反映之一就是游戏已经成为主流文化。

一方面是游戏便宜了。对游戏热情不灭的玩家已经步入中年（别挣扎了，25 岁以后就算的），成为家庭顶梁，具备消费能力，只要房贷不盘剥，媳妇肯放手，每月一款 3A 新作也不是无法承受的。又要遥想二十年前了，一份正版《极品飞车（增强版）》卖 139 元，《金庸群侠传》卖 69 元，PS1 的《铁拳》水货渠道卖 780 元，从来都是价格孤高的 SS 版《三国志 4》卖 1850 元。以 M2 增速的一半计算通胀，它们放在今天的售价大概要变成 3 倍，那么现在一份卖 87 元的《五子棋大师》你会心动吗？

不难发现，得益于渠道的通畅、产品数字化发行，才削去了商品售价部分的平台权利金、近乎全部的积货退货、分发和物料等一大部分成本 -- 这在一份 60 美元的实体游戏中快要占到一半 -- 从而让不宽裕的玩家也能常常踩脚不剁手地 " 喜 +1"，这种双赢的让利模式也开始打动主机平台的游戏发行商们。不过即使主机游戏售价仍高居不下，租赁和二手交易也是源远流长的省钱方案，互联网时代下家用主机依然坚守于实体碟市场，玩家的这种回血机制就是支撑这条渠道的生命线。我们买得到了，买得起了，愿意买了，游戏、书籍、音乐、剧集的正版基因相互串通激活了，消费者的懒惰驱逐了盗版和伪正版，Steam 成了资深游戏玩家的赎罪券，假日特惠成了天下玩家的双十一，总有一款游戏能对上胃口。



▲孩子们的压岁钱买得起几款游戏，可以看出游戏售价的平民化。压岁钱是买游戏还是买皮肤，可以看出游戏要赚钱卖的是什么。

在史无前例的游戏盛宴中，你渐渐发现，在娱乐匮乏的从前，每个得来不易的游戏都被啃得干净透彻，到了现在，那些因第一眼好感而被收入库中的游戏却大多烂在锅里。玩家越是囤积，越是什么都没得到，挂卡、合卡、倒腾饰品，乐于扩充游戏库存的玩家将购买游戏玩成了游戏。心理学家说，囤积是对未来的焦虑，总想着先买来存好，以后用得着。消费专家说，囤积是量大于质，让人失去对物质价值的判断。爱情导师说，注意 " 适应性效应 "，当你经历太多，交往太多，让你心动就会越来越少，你试图去找回激情，无奈激情的阈限却提高了。想想一个你从未见过的东西与每天都要见的东西，对你来说有什么差别 -- 游戏亦如是。现在的个别玩家还要为玩游戏制定时间表，谁又曾想到。

No.6 淡化感官刺激

游戏就是制造人为冲突和调和动力机制的艺术，厉害的策划都擅长于拿捏人性痛点，例如曾搅动网游风云的史玉柱，他在其著作中自述其营销心得 ：" 一定要通过压力制造出目标的价值 "，重要的一个玩家纽带就是 " 仇恨 " ：个体、群体的仇恨被包装为 " 义气 "，组织、团体的仇恨则被镀上 " 荣誉 "，这恐怕也是影视明星们纷纷在页游广告上提起大砍刀的由来。压抑就要宣泄，宣泄才会过瘾，所谓解恨，就是莫大的痛快，连《最后生还者 2》都透露，恨意是贯穿全篇的情感主线。

冷静一下吧，恨意无绝期，但爱也是足够广博绵长、伸缩自如的，别忘了是爱让 " 油腻师姐 " 们进入视野、留在心扉的，打天下，还不如伴美人呢。写作俏丽佳人，念作官能刺激，曼妙的倩影虽然不是优良游戏的必须，却能让充满爱意的玩家抱有更多的想念或念想。如果过去《天堂咖啡馆（Paradise Cafe）》的那种低像素画面要让人使劲地勉强接受，那么现在《死或生 5》的先进技术已经坦然到让人轻易地浮想联翩。不仅如此，根据 2009 年的一项研究，在 150 个游戏超过 8000 个人类角色样本中，女性角色只有 15%，她们之中的 60% 可称 " 性感 "，39% 衣着暴露，在游戏中，女性角色刺激荷尔蒙的功能性昭然若揭。

当舆论界开始反感和声讨这种功能性时，日本厂商对此的回应，就像 SNK 对《拳皇 13》中 Angel 做的隆胸手术那样，干脆摺明了态度，继续我行我素。《潜龙谍影 V》的静静形象刚放出时，形同虚设的布料让《光环 4》的设计师 David Ellis 甚至直言 " 这角色看上去很恶心 "。伟大的小岛秀夫在推特上淡然回应 ：" 相比之前游戏中那些过于暴露（还有更过的？）的女性角色，Quiet 其实也没什么大不了的。如果你了解她为什么会穿得这么少的话，你会为你的批评感到羞愧。" 然而，虽然玩家们为自我牺牲的静静洒下热泪，但依然没有错过 2B 小姐姐裙下曲线这一焦点。

人型机器 2B 的大腿和脸庞都自带美颜高光，但那边厢，是 " 女权 " 拥护者的控诉。美是物化，美是侮辱，选择妥协的欧美厂商不得不对女性角色狠狠地降质，结果玩家厌烦了政治正确，刻意不完美的女性角色形象也难免产生负面影响，他们嘲笑《质量效应 仙女座》的傻大姐，《地平线 零之曙光》的艾洛伊被指责下巴太大、辫子怪异，而制作组明明可以将模特的原型修饰成《上古卷轴 V》MOD 那样的美艳级别。



▲欧美游戏中，越来越多女性主角的尊荣让人不敢恭维，厂商解释这是写实派，让角色与背景环境相符。

如果我们去观察这些年游戏大作对女性角色的处理，不变的是孜孜不倦地绝美化或大众化，发生变化的是，这些美女和邻家大姐被注入了灵魂。尤物的标杆梦露曾在自传中说 ：" 男人们愿意花大钱买我一个吻，却不愿意花 50 美分了解我的灵魂。" 游戏中也是如此，形象消费是满足生理和心理的需求，徒有美貌，也终将化为一帘幽梦，而那些爱憎由我、敢作敢为的女性角色才令人信服和尊敬。我们已不在乎她并不那么理想化却合理化的外形，记下的是鲜明而不过分的性格，记下的是《龙腾世纪 审判》卡珊德拉的粗砺与坚强、《守望先锋》中美妈的可怕实力，即使像是叶奈法那么大喇喇的欲望女巫，我们想起的也不光是她与杰洛特的缠绵画面，而是她对白狼的那种含蓄到可爱、真挚到可贵的情感。现在游戏中的女性角色触动玩家的，不再仅仅是 " 美 " 的诱惑，而是作为 " 人 " 的真实内涵。



▲虽然《巫师 3》中的白狼是白金追女仔，但是因为剧情本身的厚重，冲淡了部分玩家的不良动机。

当然了，三俗是三俗者的通行证，本能的刚需就在那里，不离不弃，never changed。没什么好遮遮掩掩的了，承认吧，只有绅士之爱或哲♂学之爱才能救 VR，就如它们在上个世纪拯救录像带那样。

No.5 开始消费情怀

初老症状第一条，" 越近的事情越容易忘记，越久以前的事情反而越是记得 "。记得那夏天的蝉、寒假前的成绩单、夕阳下的奔跑、游戏里的喧闹。闻得到手柄上的汗渍，想得起藏着电源线的角落，连同没有用的存档和读不出的光盘，在漫长的时光中，和童年、故土、不服输、穷琢磨等等情感信念一起，埋葬在已然失落的精神乌托邦里，苍凉伫立着一座精神地标，那条荒芜的路谓之情怀，每次想起都是一场念旧的远足……等等，抒情也是够了，80、90 后乃至 00 后的玩家们，别急着怀念了，是不是怀旧的心绪过早地降临了？



▲怀旧就是一种安抚，是对激烈竞争的现实的安抚，就像“哈利波特”系列，麻瓜们总是寄希望于巫师世界的无忧无虑或激动人心。

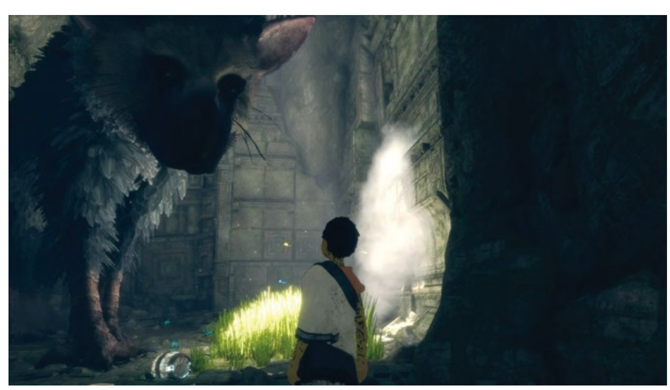
怀旧是对迅速变化的时代的消极反抗，排解难以适从的现实压力，好汉爱提当年勇，因为那时玩得转，一切尽在掌控。但过多沉湎于黄金岁月，怎么就不是一种怀旧病呢？这种病态特容易让人自我感动，对新的精彩视而不见，或对止步不前的迟钝只字不提，就像已经名誉透支的 " 仙剑教父 " 姚壮宪，在《仙剑奇侠传 6》公布时的致辞中，他这样强调产品的与众不同 ：" 当你被一本书、一部电影、一款游戏所感动，感动你的不是事物本身，而是以它为基点，触发的你的回忆。你被仙剑感动，感动你的也不只是仙剑本身，而是那些仙剑陪伴你走过的时光、那些与仙剑相关的、念念不忘的事情。" 感动 " 的字眼多成这样，就好比鸡汤里放多了盐，也让爱过伤过被骗过的老玩家们 " 因此不安了起来 " ：既然开发者能把自己感动到如此地步，可我们的激情为什么在消退？再纵观这个夕阳 IP 之后的一系列低下的素质与拙劣的营销，" 情怀 " 终于在游戏界也被划为反动词汇，在 Steam 的独立游戏专题页面，赫然就是一句宣言 ：" 我们不卖情怀只有创意 "。

▶在“游戏世界的又一个大航海时代”里 从未见过如此厚颜无耻的变卖情怀。



不用回溯原点，就回顾这二十年，游戏业就经历了一场寒武纪爆发，也长成了生命之树的谱系。有的品牌没落了 -- 像 Konami 的《恶魔城》，有的游戏灭绝了 -- 像 Pyro 的《盟军敢死队》，有些类型无以为继了 -- 像上手门槛不低的即时战略，有的游戏在苦苦续命 -- 就像多平台化的老牌 " 双剑 "。这中间有项目管理和品牌管理的问题 -- 像《最终幻想 XV》，有不合时宜和先天缺陷的问题 -- 像《风暴英雄》，更有追名逐利的心态问题 -- 像《幻》，但是从宏观来看，淘汰和新生，不朽和速朽，这都是物竞天择的自然规律。

我们知道，情怀只生长在具有年份的游戏上，如果游戏不死，那么如何延续荣耀、让情怀发酵、但不致使游戏变质，就是新制作组的独特挑战，毕竟玩家的口味是如此刁钻不一，" 选择坚守，必然面临生存压力 ；求变，则必然导致核心玩家的大量流失 "，" 仙剑 " 和《刺客信条》都面对这样没有退路的局面。每次艰苦进化的动作，都是值得赞许的努力，但是制作人的自信和真诚，玩家是能一眼看穿的。如果游戏是风干的果实，它留存下来的营养是玩法机制、叙事摹人、技术突破乃至开发历程等等对同行的启迪，而所谓那些贩卖回忆、变现情感的 " 情怀 "，是最容易丧失的水分。就如玩家 " 果其然 " 深情指出的，"《巫师 3》本身不是情怀，CD Projekt RED 制作组不向任何开发商低头，保持作品独立性的立意才是情怀 ；《合金装备 V》不是情怀，小岛秀夫顶住离职的压力，将这个系列引入革命性的 ' 沙盒 ' 元素并取得巨大成功的过程才是情怀 ；《血源》更不是情怀，它没有为了更加广阔的受众面而牺牲难度，而是保持一贯 ' 硬核取向 ' 的作风才是情怀。"



▲让雾件成真也是一种执念和情怀。

人们愿意为情怀付账，但愿意为情怀预购吗？在众筹的卖法下，情怀成了募捐箱，它可能制造出复活失败的《神威 9 号》，也可能孕育出精神尚在的《血污》。暂且不论《莎木Ⅲ》的 " 临时 " 素质，但是堂堂铃木裕、日本殿堂级游戏大师，" 带着当年正是为阻击索尼而生的 "《莎木》系列 " 公

然向全世界……要饭 "-- 我们不愿意情怀把人逼成这样。情怀一直都在，只是存量越来越少，于是我们记起初老症状第五十条 ：对诈骗集团开始产生周旋的战斗力。

No.4 重铸鄙视链条

做事不应付有点难，做人不对付很容易，鄙视是自古而然的现象，只是现如今的鄙视太过于一环扣一环。在《闪光少女》中，学民乐的和西洋乐的互相鄙薄，时不时甩开乐器以武会友，这中间又夹杂着二次元与三次元两个世界的互翻白眼。再到玩家圈里，我们同样有一套耳熟能详的鄙视图谱，稍不注意就能踩入链条的一环。玩主机？玩手游？玩 FPS ？玩 MOBA ？玩三消？玩 SNS ？无论玩什么，在同样爱好的朋友之外，总有几双冷眼射来轻视的目光。鄙视链已然密布为鄙视网 相信未来 Switch 版《王者荣耀》的玩家，也会在这张巨网中找到自己的位置。



▲鄙视已经变得公然无畏的当下，似乎不鄙视就无以证明自己的优秀、高端与成功。

在二十年来的刻板印象中，鄙视网的主链是 " 主机单机 > 国外 PC 单机 > 国外网游 > 国内网游 > 网页游戏及 QQ 游戏 "，除了游戏平台分类还能再进一步细分，有按经济投入程度分类的，有按对战倾向分类的，有 " 我画质好就能鄙视你们，我美术好就能看不起你们 " 的，有 " 玩了十几年扫雷的我鄙视所有人 " 的……不仅是玩家互啄，甚至连鄙视都有来自官方的 ：在 Switch 平台上再次发售的《彩京打击者 1945》，都把最简单的难度级别命名为 " 猴子 "。

其实对手残 " 猴子 " 的嘲讽也是根深蒂固的，二十年来始终存在着这么旗帜鲜明的群体划分 ：" 骨灰 "、" 伪非 "、" 圈外 " 还有 " 猴子 "。例如都是飞行员，骨灰喜欢把玩《数字战斗模拟（DSC World）》，他们可能要花一周时间才能研究出怎么调整引擎燃气比、桨距等等参数，然后才能让飞机飞起来。伪非的心头好可能是《战争雷霆》的全真模式，他们只需学会驾驭空气动力学，除此之外，他们还时常怀念在 Novalogic 公司的《F-22》《MIG-29》《F-16》等游戏中超视距战斗的燃烧岁月。圈外人士则崇尚弹幕缭乱、节奏紧张的 "《皇牌空战》系列 "，嫌弃《鹰击长空》的过度简化 然而 " 皇牌空战 " 也不会完全据实呈现飞行器的完整气动结构和物理引擎。" 猴子 " 则是 " 一币至少打到第五关 " 的 " 彩京 " 玩家们，虽然仍考验反应、意识、勇气、取巧这些高手的共通技术，但已经完全无法蹭飞行的题材，打不到第五关的，不幸沦为 " 猴子 " 中的 " 猴子 "。

由此看来，拟真程度越高，操作难度越大，玩得越游刃有余，越是有自诩鄙视链上游的资本。准入门槛过高，无形间做出了精英与泛泛之辈的筛选，在游戏智商的金字塔上，上层必然是高度硬核玩家们。不过，若是当成就感悄悄地被优越感替代，居高临下的蔑视就成了鄙视的一大根源，在所有的优越感中，智商优越感和小众优越感是最广泛存在的。难逢对手的优越感，造就了欺负新人的不友善，曲高和寡的优越感，造就了对另一座金字塔的集体排外与全盘厌恶。《红色管弦乐 2》的玩家坚称无弹道下坠、不需要标尺的射击游戏都是耍无赖，《战地》的玩家讥笑《使命召唤》模拟了 6v6 的宏大战争场面，然而令人痛惜的是，《使命召唤》的年货总是拿下当年 FPS 市场份额蛋糕的一大块，七拼八凑、手残福音的《王者荣耀》竟然能与《塞尔达传说 旷野之息》《超级马里奥 奥德赛》同处一室……难道还没看出鄙视链的逆袭来吗？永远是 " 大众游戏被鄙视 "，但经济的胜利常常属于不那么为难玩家的庶民游戏啊。

不得不指出的是，优越群体往往是玩家基数的弱势一方，他们却坚持游戏开发不应对难度放水，流行游戏的难度一降再降是对游戏性 -- 挑战不可能 -- 的缴械。但是说到底，游戏的本质是什么呢？是三六九等的快乐独享，还是不分你我的传染扩散？小众有小众的独特奥妙，个中滋味不与人说，但大众的轻度游戏作为一种易得的娱乐方式，更适合成为人际交往的润滑剂，更何况在商业的发展上，无法 " 高贵化 " 的游戏是不期望受众过于狭小的，就如博客主 " 电竞小王 " 所言，" 如果你看不起那些三消手游的话，资本市场也会反过来伤害你 "。

大多时候，鄙视不是统治者的惯性，恰是 " 游离于统治话语霸权周边 " 的人在碎碎念。当然了，鄙视大多时候是一种调侃、一种无意的自恋，这其实或许也有难言的心曲，就如主机玩家的愤怒，其实是度过了十四年畸形的主机游戏真空、形成了 "' 被迫害的自怜 ' 与 ' 独善其身的骄傲 ' 这两种情绪的纠结状态 "，带有年代感的焦虑与不信任，那么鄙视就是对歧视与误解的反击。然而反击还有另外一种，与其鄙视，不如珍视，与其踩踏，不如安利，这都是价值观和方法论的问题，" 不高看自己也不踩低别人，对方主动鄙视的时候已经在认知上输了（@ 腿毛先森）"。如果这世上只有一种合理鄙视，那就是对鄙视正版的鄙视。

No.3 沉迷游戏摄影

探索发现是旅行的意义，用自己拍摄的照片来补完海拉尔大陆的物种图鉴，则是每一个林克最乐此不疲的任务。《Eurogamer》杂志的一位编辑写道，当一头庞然大物不怀好意地迎面扑来的时候，他的应激反应不是 " 我该如何击败它 "，而是 " 把它引到哪儿才能最好地打光拍照 "。

玩家们很容易觉察到，如今一不小心就在游戏中逗留过久，钓鱼、玩牌和照相三大娱乐项目功不可没。毕竟照相模式快成了主机游戏的标配，在上述三者之间，用镜头迎接怪兽的摄影师们恐怕最多，届时观察一下《怪物猎人 世界》就知道了。摄屏技术和采集卡终于被扔进了历史的故纸堆，但如果说主机的拍照模式是搭了机能提升的快车，只是画质大作的应有之意，那该如何解释，顶着满屏的锯齿、有限的人物表情、近乎单调的背景、缺乏截图边缘圆滑处理技术，《精灵宝可梦 X/Y》、《仙境传说 RO 手游版》、《叛逆性百万亚瑟王》等等都要开发聊胜于无的拍照功能？拍照让人沉迷，一定有不止于画面炫技的魅力。



▲与其说是游戏摄影，不如说是图像设计。与其说是敌人，不如说是 pose 搭档。

记录下壮丽迷人的景致，始终是最出自本心的摄影冲动，在一款游戏里，美工实力是最一目了然的。在 1993 年，《神秘岛》的每一帧都是值得铭记的美景，惊艳程度大概相当于我们在 2014 年《伊森卡特的消失》中领略的天地大美而不言。现实中 自然摄影是对天地造化之美的领悟 游戏里，自然摄影是与美工人员的神交，是对那些不吝于堆砌美术资源的制作组的

由衷致谢 -- 无论怎样，难道不应该感谢和庆幸，至少我们还有顽皮狗小组，肯在美工上一次次地超越时代吗？《神秘海域 4》的室内景观设计都是顶尖级的！那么因拍照而流连忘返，中断冒险，把山姆、苏利文和娜汀晾在一边，其实是在对美术精华的地毯式搜索（没准彩蛋也是这么发现的），最终实现了美术资源的物尽其用。

摄影是自由和开放的，随着器材的亲民化和大众化，全民摄（zì）影（pāi）更加印证了这种摄影的本质。可能在老法师的眼里，摄影现在怎么变得这么便宜而不深思熟虑？拍照的人多了，一波波跟风的糖水片也多了。

但是反过来想，正是因为摄影人口的基数增长，从中诞生大师的可能性也将随之增多。纵使摄影的门槛低了，但走廊却依然那么长，心态、思考、风格、标志性，这些都不是一键生成的，如果把笼统的摄影比作一个齿轮，那就需要更多齿轮来咬合、来推动，包括美学、色彩学、建筑学、生物学、历史学、车辆学、数学等等…它们既是知识，也是题材，而在现实中受条件所限的摄影爱好者们可以发现，游戏里这些全都有，而摄影的技巧与涵养也是共通的。生物学？从《非洲》到《毁灭战士 4》、《勇者斗恶龙Ⅷ》，万物有灵且美。建筑学？从《战地 1》到《最终幻想 XV》、《神秘海域 4 失落的遗迹》，琼楼广厦万千。喜欢练抓拍？从《无名英雄 再来者》到《战神 3 重制版》、《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，一拳一式魄力十足。喜欢调参数？从《重力眩晕 2》到《地平线 ：零之曙光》，手动参数应有尽有。没有模特？《死或生 沙滩排球》买衣服送模特。没有豪车？《GT Sport》连城堡都能搬来做背景。



▲ FPS 的视角话语权在导演，你不能老拍照打断，也不要老目光乱转，偏偏不看导演指给你看的视觉奇观。

游戏摄影的艺术语言，与现实摄影同属一套系统。正是游戏对摄影的宽容和慷慨，才允许摄影爱好者在游戏中耐心等待角色走位，不知疲倦地练习取景构图。正是游戏对摄影的护航，才能让航拍爱好者不用担心风切变、冷热气流，预习航拍的最佳线路角度。即使调教安装了动作 MOD 的《3D 定制女仆》，人像摄影师那不忘初心的脑海里，只会填满引导性构图、三分法取景、" 善用环境与物件搭配营造氛围 " 的要诀，而那些好姑娘们的黄油，只会挑逗出 " 刀锐奶化，毒德大学，真乃现代布列松 " 的妄想期待。

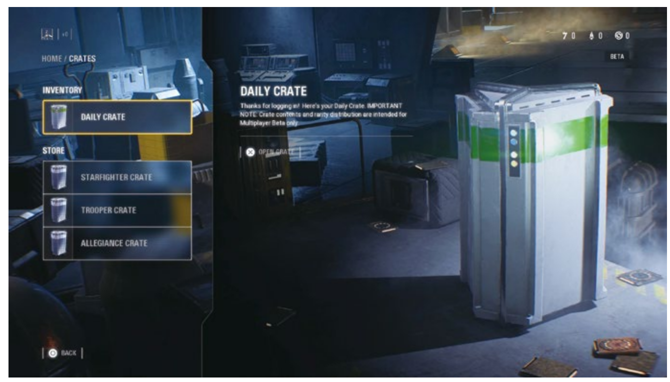


▲官方摄影比赛也能让拍照连同游戏变为一种基于社交的病毒传播。

No.2 单机游戏课金

新生的奎托斯大爷即将在冰霜之地上浴雪奋战，北欧神祇和精怪或许会让这位希腊战神困惑，不过一定有一种熟悉的物件让他倍感亲切，那就是 " 历史悠久 " 的开箱子传统。不过新《战神》还未临近发售，玩家们还不知道，箱子里面会飘散出红魂，还是 " 砰 " 的一声，爆出一款稀有紫装。

箱生万物，精明的商家正在开展联合洗脑，让玩家们相信世界的本源是箱子。二十年过来，开箱终于成为各个宇宙颠扑不破的自然法则 ：远至仙女座、纳布宫殿、先行者的人造行星，近及平安京、枫树谷赛道、法国大使馆。当《使命召唤 无限战争》在广告中宣传 " 脚踏实地（Boots on the ground）" 时，花里胡哨的枪械和皮肤让这种近未来科幻的战争突然变得光怪陆离，当《使命召唤 二战》在广告中宣传 " 追溯二战的本源 " 时，从天而降的补给箱同样藏着让勇士们变得时尚的装束，而战友们的围观让补给领取热闹得有些像聚赌现场。



▲以前的课金是把一个实际上很难获得的东西变得看起来只有一步之遥，现在的课金是把一个本该属于玩家的东西变得看起来遥遥无期。

令人诟病的不在于内购和课金，DLC 再怎么有把游戏本体拆开来卖的嫌疑，至少也是明码标价，买啥有啥。想想看，逛商场时看中的东西不能指明购买，都得靠砸金蛋碰运气，你说奇怪不奇怪？比起逛商场，玩游戏的沉浸感更强烈，购物目的性更明确，珍稀道具的实用价值可能比个性展示更多，再加上 " 玄不救非，氪不改命 " 的命理加持，开箱连败，一堆素材，你说气馁不气馁？

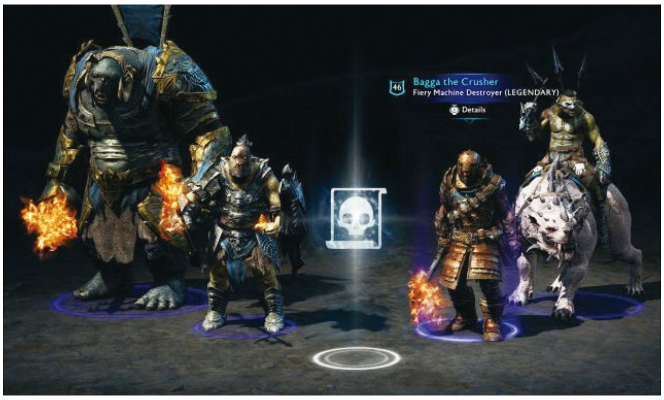
当然，随机性既伟大又恶毒，如果客户们求仁得仁，那么商家节日福袋、扭蛋机、棒球明星卡、集换式卡牌游戏补充包，这些遵循物以稀为贵的收藏品市场都无法运转。无论欧皇还是非酋，玩家之怒的深层原因在于 " 游戏的乐趣与预期不符 "-- 玩家购买游戏的初衷是享受游戏本身蕴含的娱乐，然而内购却将虚拟世界的货币与现实中的真金白银挂钩，在那个世界还要 " 赤裸裸地强调游戏的商品属性 "，不时地打断玩家的沉浸体验 -- 开箱可不是一次买断的，在《命运 2》中，连在前作中可重复使用的喷漆（shader）都变成了一次性道具，还能这么玩课金手段的吗？



▲不买是吧？告诉你，过了这村没这店。

厂商依靠开箱榨干玩家的用心非常直白，而且屡试不爽。游戏公司

Rebellion 的 CEO 杰森 · 金斯利就坦承，有了开箱机制，玩家甚至不用购买游戏，就能帮游戏公司实现收支相抵。有什么办法呢？开箱机制攫准了人们的赌徒心理 -- 我们不仅在成功时释放多巴胺，在 " 接近成功 " 的失败状况下也会快速释放，以鼓励我们再努力一点就能拿下目标。问题是开箱子和扔骰子都是独立随机事件，从来天不遂人愿，没有出千机会，玩家 " 下一把准赢 " 的信心都是在骗自己。于是那些放弃阈值高的玩家总会与箱子们久久缠斗，如和珅大人一样，自怨 " 怎么就管不住这双手 "，但是和中堂的身不由己，那可是在收钱进账的时候啊。



▲ "ESBR 不认为开箱子是博彩行为，" 一位 ESBR 发言人回应，"虽然在机制中有运气的成分，但玩家总能保证从中获得游戏内物品"。

值得欣慰的是，吃过这么多年的亏，人们已经学会保卫公平性，警惕并唾弃《征途》那种把充钱胜利伪造成拼搏成功的小聪明，" 付费能赢、赢者通吃 " 的开箱必惹众怒。一方面，联网游戏的箱子赠品大多只能强化道具外观的独有性，突出组合多样的趣味，满足网战玩家 " 不撞衫 " 的印象管理，例如《使命召唤 黑色行动 3》中，快瞄握把、枪托、速射、长枪管等武器配件都会体现在武器模型上，而开箱得到的人气武器也只能有性能的微调，整体综合性能不敢逆天。但另一方面，单机游戏的设计师敢调高环境挑战，造成强敌环伺、至宝求而不得的苦楚，又许下了箱中必有重谢的诺言，相比之下，步步为营的攻城拔寨变得漫长熬人，问问各位墓穴行者就能知道，在万兽丛中挖掘和招募一个属性拔群的兽人酋长，中间不知要经受多少磨难。

换个视角，游戏公司也在大吐苦水 ：现在 3A 大作的开发成本是二十年前的五到十倍，但是价格和销量基本没有变化，还得常常搞促销，单靠销量扛不住。有玩家义正言辞地痛批 ：" 没本事做好游戏，还花钱狂宣传，回头和玩家说，我们开发成本高？ " 但是和现在电影的重金宣发策略一样，宣传可能就是销量的催化剂。大受好评的《死亡空间 2》卖出了 400 万套，宣传成本与制作成本同样高，而扣除成本、税款和分成，EA 公司的净收入只有 3000 万美元，续作又是这样，单靠销量盈利吃力而有限，于是关闭工作室是止损，普及开箱子是回本。那么还是忍一忍林林总总的箱子吧，就像育碧公司那边，" 您的每一次充值开箱，都意味着育碧离维旺迪的魔爪又远了一步 "。



▲道具外观不影响平衡性，但对方的酷炫外观看起来就心里不平衡。

No.1 玩家年岁渐长

" 若干年后 "，在游戏里是白光一闪，黑幕一降，所有轰鸣寂静下来，喧嚣皆成过去。在现实中，" 若干年后 " 也不过是转瞬间的事。可以说，我们没有老，因为游戏带来的青涩感动犹新，今天游玩时的开怀大笑也与昨天无异。但也可以说，我们正在老去，因为岁月不听使唤，唯有时间流动永恒，开怀大笑时嘴角依旧上扬，却会牵动渐深的法令纹。

2014 年，美国娱乐软件协会的调查显示，美国所有游戏玩家的整体平均年龄是 31 岁，2017 年，电子娱乐设计研究院的报告表明，这个群体的平均年龄爬到了 35 岁，至于我国游戏人口的主流年龄层也很可能是逐年爬升的趋势。这或许意味着游戏老兵们仍在坚守，而新人逐渐离开了 " 传统 " 玩家的群落，投入到形态多元、更有挑战的游戏中去。不仅是那些曾让人不屑的碎片轻度游戏，而是人生 -- 养儿育女比玩《模拟人生》要辛苦得多，购房置业比玩《大富翁》更需要精打细算，有时候倔强地孤军奋战，比玩《绝地求生》的 Solo 模式更需要坚强意志，能带领《王者荣耀》路人队友拿下全局的玩家，带动团队攻克项目也未必轻松，曾在《勇者斗恶龙 VI》中炫耀自己拥有 3 只 " 金属史莱姆 " 的玩家，大概也开始为其他了不起的展示品而赌上性命地战斗着吧。游戏是情感与记忆的寄存处，不过越来越不是精神的寄托、生命的消磨，更多地是疲惫生活中的英雄梦一场，而且偶尔梦做得也很累。



▲成长的烦恼是玩得到，玩得起，但是玩不动了，不仅 "我现在已经不像 20 年前那样有大把时间玩游戏了"，而且 "生活中也有许多比游戏有趣得多的事情可以做"。

但是不管怎样，我们仍然记得，游戏那不同于其他精神消费品的气场给予玩家的认同，也能意识到，我们的购买力支撑着游戏产业不断变化、前行。二十年过来，游戏画面能够混淆现实了，虚拟偶像更有人格魅力了，游戏买得多了、买得杂了，游戏玩得少了、玩得快了，不再为弄懂剧情而捧起字典了，更愿意为游戏社交而买单了，又带着莫名其妙的自尊心互相鄙视了。我们沉迷于游戏摄影，津津有味地开箱，我们攒起情怀的积蓄，又要提防无良商人把它骗走。玩家改变世界，也被世界改变，但游戏和世界都一个样，没有梦想和野望，谁都玩不下去。那么永远值得赞美的不是玩家的身份，而是那种灵活处事的游戏智慧，以及专注投入的处世哲学，还是那句话 -- 努力工作用心玩。



▲有人总想着逃离，但人总要学会面对，愿玩家们能在两个世界都玩得游刃有余。

从茶馆到酒肆 游戏里的一二三四五

这是一个活在当下、关于游戏、孤独、爱情与社交的故事。

文 :不快乐王子 编 :北山杉 美编 :01





一人的独自游戏

无论是村上春树还是唐诺，总是喜欢到离家不远的咖啡馆报到，点一杯咖啡，开始一天的工作。咖啡馆甚至为他们留下了专用的座位，当宣传效应归于平静之后，留下的是一段段美谈。

吴朗夹着电脑和 NS 游戏机、背着午后的阳光走进了这家茶馆。相比起略带酸涩、却使作家们几乎一刻不能停的咖啡，他更爱清香的茶饮，无论传统茶艺还是新式茶饮，袅袅青烟还是冷泡回甘都能让他找到其中的韵味。

他是一个小有名气的自由撰稿人和自媒体人，不需要固定的办公场所，有时在地铁打开手机也能写上一段。不过当他要潜心专研某些事物或者的赶稿的时候便会来到这里，对吴朗来说，这里甚至比逼仄的家里更适合工作。

“给我一杯菊花普洱黑白奶，普洱茶多泡半分钟，少按一下糖浆。”

新来的店员对这样行云流水的点单有些错愕，店长走了过来，脸上没有客套的微笑，只有老友见面一般随意。

“照旧是吧？”

“另外再来一份芝士华夫饼。要多一份自制番茄酱。”

吴朗拿起读卡机上的 VIP 卡，离开一楼的喧嚣，进入了另一番天地。尽管茶馆的一层和二层都是采用北欧木质简约风格装修，不过热爱茶艺的老板将原本性冷淡风的陈列柜换成了茶叶展示柜，配上专门定制、没有厚重中国风的功夫茶桌，还吩咐店长点上了线香，格调大大提升之余又不显得违和。

宽敞的一层和露天茶座接纳了绝大部分的客人。而二楼一般只招待常客，是以鲜有人发现这个秘境，于是在平日里这几乎成了吴朗的工作间，他随手打开了空调和其中一盏柔光灯，就像是回到家里一般。

走到小阳台，那里正对着门前横亘着的一条小河涌，一艘刻意用鲜花和红缎带装饰过的小舢板从眼角的一端滑向另一端。船上装着免费乘船的老人和小孩，以及慕名而来体验水乡风情的游客。

吴朗所在的城市位于“曾经”的岭南水乡，原本遍布城市大大小小的河流如今被欲望和水泥所覆盖，已经变成一道道暗自发臭的地下河。

幸存的明渠被精心修缮整治，原本令人掩鼻避之则吉的臭水沟变成了一河两岸的创意文化区，堂而皇之地冠上“东方威尼斯”的名号，河道两旁的破旧门面稍经修葺，变成了颇具文艺气息的小店。站在河边放眼望去，不远处就是城市 CBD 的幢幢高楼。

独处一隅的小楼露台正好跟现实拉开了一段不近不远的距离，这让吴朗所处的视角恰好可以从茶馆出发，旁观这个微缩城市的人来人往和浮光掠影，每每都能让他激发不一样的灵感。

等待送餐的闲暇，吴朗翻开了最近正在阅读的《孤独的美食家》，几页纸的小短篇，正好用来打发时光。空出来的手把玩着 Fidget Cube，这个像骰子一般的小玩意，六个面上遍布了像开关、按钮、摇杆和走珠这类的小玩意，专家说人类大脑为了集中注意力会让人做一些像转笔之类小动作，把玩 Fidget Cube 有助于提高专注力，但吴朗只是将它当作“无聊克星”来打发空闲时间。

“原来你也看这漫画。听说画这个的画家（他应该想说的是漫画家）最近死了，还真是可惜。”店长擎着托盘走过来，把餐品放到桌上时瞥见了书的封面，顿时打开了话匣子，“不过我更喜欢那电视剧了，尤其是晚上打烊之后买两个小菜就着啤酒，随便打开一集……”

“就从‘咚——咚——咚——’开始是吧？”

“对对对，这一段太经典了，然后他就开始去觅食，他放弃的店我都好喜欢，但他最后奏战歌和食物决战的场景真的燃爆了。有时我还会专门根据下一集预告的内容选定菜，如果是烤肉的话那么我就去买个烧烤，日料的话我就去外带寿司店打包个海鲜饭或者刺身拼盘……”

就在店长正要滔滔不绝地开始讲自己的美食经时，吴朗终于找到制止的时机。

“不过我看的不是那本漫画。”吴朗扬了扬书本，露出上面大片的留白和精致的文字，“这是村上龙的小说，虽然以食物为线索，不过写的都是男女之事，像是导演重遇当年‘潜规则’的女生，和这位整容之后的美女再度风流后，对那些可以移动、原本堪称“异物”的硅胶产生了新的体悟；还有这篇里的牙医用鳖肉和臼齿蛀牙就可以预知未来，却不能用来预测大事件，只能得知哪里有烟花之地……”

“看样子你也是吃女无数，哈哈……”

店长用意味深长的笑声掩盖了尴尬，广东人爱吃，连男女之事都被化用为各种食物和烹饪技巧来借喻，多有物化女性、游戏人间的做派。

送走了悻悻而去的店长，吴朗打开了自己的Surface Book，将屏幕转向室内，好让它不至于过度反光；再用无酒精湿纸巾仔细地清理键盘，擦去上面的灰尘和油脂；然后稍微活动一下手指，感受着指间皮肤迅速摩擦时发出的轻微而爽快的声音，这能够让他在接下来几小时的高频率大脑和手部运动中保持协调和流畅；最后他打开了微信，在一个名为“写手自律互助群”里补发了昨天欠下的红包，然后写下“今天下午目标是一章小说，三千字”……

做完这一系列准备工作后，吴朗正式开始了他和文字的游戏。

作家们在写作的时候都有自己的习惯，甚至可以说是仪式：

古龙在开始写作之前都会将自己的指甲细细修剪一番，巴尔扎克手边总是有一杯咖啡；村上春树晚上九点睡觉、凌晨四五点起床开始工作，和家人住在一起的卡夫卡则是不到凌晨不动笔；纳博科夫喜欢站着或者在车上写作，并且喜欢将文字写在索引卡上，这样一来他就可以随意重新组织这些“碎片”，组合成自己想要的“模样”。

吴朗更喜欢这种像是游戏一般的写作方式，数以千计的汉字被打散重组，先成词，再成句，然后再成段。各种语段不按顺序、随思而来，最后按逻辑被整理成文章的时候，往往带着一里通百里明的畅快感。就像是一副被打成碎片的完美拼图，经由吴朗的手重新捏合，散发着“文章本天成，妙手偶得之”的味道。



吴朗沉浸在这种感觉之中，向今天的目标全力进发。

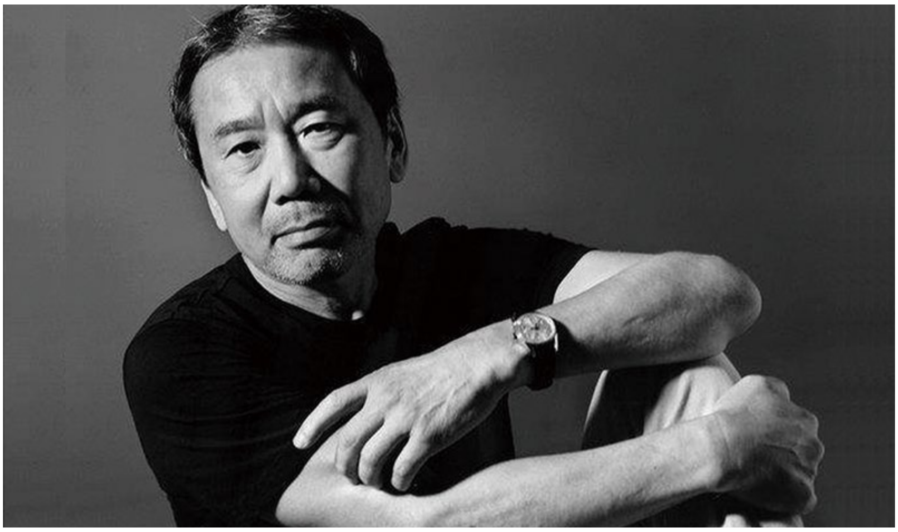
就在吴朗即将完成工作的时候，电脑响起了陌生而又熟悉的“嘀嘀嘀嘀”声，吴朗反射性地看向任务栏，这年头还用QQ联系的，大多和工作脱离不了干系。

果不其然，跳动着的灰色头像那头是一位以前的同事，吴朗和对方的上一条聊天记录还停留在2016年。

“现在还在写游戏专栏吗？有没有兴趣来我们网站开个游戏专栏？”

这位同事曾经是吴朗在工作上紧密合作的伙伴，从平面媒体离职之后一头扎进网络媒体，又经历了一两次跳槽，现在已经是国内一家知名的视频网站的内容总监。

得到了吴朗的许可后，前同事建立了一个讨论组，一同被拉进讨论组的，还有一位不认识的伙计，看来是这个项目的负责人。



对方看起来是个急性子，没等讨论组里相互介绍完毕，机械的咳嗽声和屏幕右下角的喇叭符号闪动一起出现。

在点击添加好友之前，吴朗有种玩刮刮彩的感觉，“这一次，会是怎样的甲方呢？”

吴朗的赌运向来一般，这次似乎也不例外。对方迫不及待地开始了自己的演讲：从具体目标到长远愿景，洋洋洒洒地打了近十段文字，从“远古”时期自己的游戏经历，到近期大作到独立游戏之光，再到自己游戏板块的宏伟愿景……

浓浓的既视感涌上心头，这让吴朗有些头疼，十年的写手生涯令他在与甲方初次见面时，就可以大致判断出对方的诚意，越是懂行的人废话越少，基本上来就会给出一定的方向甚至策划案，三言两语就直奔主题，而往往说了一大堆自我想法的甲方，往往总是会在关键时刻抛出各种奇葩问题。这都是从一次次失败的合作中吸取的惨痛经验。

“你打算多久更新一次？”吴朗忍不住打断了对方的长篇大论。

对方稍微沉吟，“更新的话我们当然希望是越频繁越好。毕竟我们需要迅速……”

吴朗没有继续阅读对方的宏图，斟酌一下措辞之后迅速敲下“会心一击”：“如果你们的预算足够的话，我是没问题的。”

对方迅速打字的节奏戛然而止，一阵长时间的沉默后，最后憋出一句：“哦，您这边是需要有偿的吧？”

“果然！”吴朗心里一阵冷笑，大概是对方以为自己家大业大，能够无偿登载某人的文章已经是天大的面子，“是的，我在其他大平台做专栏都是收费的，而且一般都是最高的那种。”

吴朗随手贴上自己在几大网站上专栏的链接，那边发出了一连串感叹号后沉默了，显然这场商谈没有了继续下去的意义。只是碍于情面，吴朗没有下线关机。

随即，他点开另一个QQ聊天框，按下了发送键，发出了今天的约稿，在吴朗即将关闭对话窗的时候，对方已经接收了文件还回复了OK的手势，这意味着一笔千元以上的稿费即将打入他的账户。

一来一去之间的落差，让吴朗有种莫可名状的感觉。

看着早已失去了热气的华夫饼和因为冰块融化而增加了一倍的奶茶，吴朗打开书本，同时用叉子调匀华夫饼的酱汁，准备继续“孤独的美食家”的旅程。

这时二楼来了两位常客，他们请店长打开电视，“欢迎来到王者荣耀KPL春季联赛的现场，今天我们将迎来一场巅峰对决，由上届冠军AS仙阁对阵本届赛事的最大黑马QGHAPPY……”

阅读氛围被破坏，吴朗只好收起书本，将店家自制的番茄酱均匀地涂抹在华夫饼的每一个格

子里，就像是在精心制作一道只为满足自己的私人料理。这让他想起了店长那孤独的夜宵，乃至品味到了那夜宵背后的孤独味道。

不知从何时开始，一个人吃饭，一个人看电影不再是一件可悲的事情，直到此时人们才发现，人与人之间那种缥缈的距离不只存在于“世间”这个词汇，便是在自己生活的城市里都有许多同样孤独的人。但这不仅没有令悲伤倍化，反而让孤独从赫拉巴尔、奥斯特、周国平和蒋勋的大众化哲思，借助高木直子、张佳玮、“井之头五郎”、“村崎和歌子”以及“深夜食堂”实现了更加接地气的狂欢。



当孤独成为了一种潮流，这已不仅仅是一种令人自我安慰的借口，更像是一场“质数”的狂欢。

在楼下五光十色的世界里，吴朗可以轻易地发现同类。

转角处，有一匹孤狼（嗯，姑且这么称呼他），正在独自吞咽着自己的那份孤独。

一边用餐刀撩起一大块沾着草莓酱的雪糕拍在华夫饼上，一边在手机上点击几下。忽然，像是受到了什么感召，孤狼扔下了华夫饼，捧起手机，另一只手笨拙地解开耳机线的缠绕，连试了好几次才插好耳机，嘴上念念有词，不时还露出笑意。

他算是孤单的人吗？吴朗没有答案。自己算是一个孤独的人吗？他也没有答案。

两人、默契与温馨

虽说作家都喜欢观察身边事物，但吴朗没有兴趣盯着一个大老爷们一直发出会心而猥琐的微笑。

拔出了这两天刚入手的《马里奥赛车 8 豪华版》，换上最近一直沉迷其中的《塞尔达传说 荒野之息》。趁着读档的空档，他拿出手机，还没来得及打字，WhatsApp 就弹出了一条新消息。

“已到香港，准备上班，后天有空上来联机。”

发信的人是 Vic，吴朗的发小，少年时跟随父母和大哥移民去了香港。距离的拉远并没有影响他们好“机友”一辈子的情谊，学生时代的每一个寒暑假都是他们昏天黑地的游戏时光。当年电视上热播的电玩节目《网上攻略大图鉴》和《电玩大观园》，每一期节目都会推荐新作，都会被他们以过来人的姿态讨论着。无他，当年作为开放的窗口，香港有不少渠道可以获得第一手的游戏，更新速度甚至超过了媒体，这也成为了两人十分美好的记忆。



只是，轻狂的岁月抵抗得了空间、却敌不过时间。随着两人长大，那样的时光已经一去不回。幸好网络的发达，让两人不再需要等待长假都可以联网游戏。

不过他们还是相当珍惜兄弟俩来之不易的聚会时光。昨天 Vic 抽空回来探望在内地养老的父亲，吴朗特意放下手上的工作作陪。

虽然曾经全机种制霸的 Vic 近年来已经甚少玩主机游戏了，但还是特意跑去黄金广场，给吴朗买了好些 NS 游戏，两人几乎玩了个通宵，今早吴朗将 Vic 送到车站，然后才来茶馆继续昨天没有完成的任务。

看着收纳包里新插上的两款游戏，吴朗有些哭笑不得。一个人的“马车”和《1-2-Switch》一样，并没有太多的趣味。

任天堂要着力推多人聚会游戏，吴朗很是支持。这多少是因为当年一帮人坐在电视前“荒度”时光的情结。只是随着游戏主机硬件的愈加发达，我们已然不用被困在电视前，只要碰面便随时可以开始游戏。但想要找回那帮曾经志同道合，为了打通某个游戏而前赴后继的小伙伴们，却是难以再一同聚首。

而当初那个不把某款游戏研究透彻就不罢休的吴朗，尽管还是会买不少游戏，但也退化到了大概打通主线剧情，甚至有时玩到一半就束之高阁的状态。《塞尔达传说 荒野之息》算是他近期十分沉迷的一款作品。

终于，雷之加农在盾反激光的作用下自食其果，彻底解放的雷神兽发出了激光，自此四道光芒终于射向了远方的海拉尔城。下一步，便是拔出王者之剑，杀向最终 BOSS——加农的时刻了。

不过 NS 电量已然不多，吴朗接上移动电源，却没有一口气攻略到底的欲望，断断续续地点到点地攻略了一个月，吴朗都没有好好地了解林克的过去。这个时候他决定奔走在荒野之上，为林克找寻失去的记忆。

就这样走着走着，奇妙的一幕发生了，荒野中踽踽前行的林克和身处天地一隅的吴朗产生了某种联系，眼前的荒野和面前的景色竟然莫名的重叠了起来：站在 Sanidin 公园的废墟上看向 Nima 平原，两匹矫健的骏马在耳厮鬓摩；而在露天的茶座上几乎相似的视角，也多了一对依偎着的年轻情侣。

女生不时举起手机自拍合影，拍出来的照片大概不符合她的要求于是又拍了一张，如此反复三四次，终于拿到了满意的成品，而这不过是另一个开始。

在女生修图的时候，男生只是默默地在旁陪伴，看着女孩一个个地更换滤镜、一步步地修成“盛世美颜”。好不容易女生停下了手上的工作，男生按捺不住拿出了自己的手机，熟悉的过场音乐响起，自然是那款当下最为火热的手游。

女生被吸引，结束了漫漫的修图征程，投入到王者峡谷的战斗中。

女友的体贴让男生颇为感动，把头凑过去顶了一下女生的小脑袋，然后在女生的手机上点点画画，大概是帮助她选择装备之类。

浓情蜜意却没让他们的战斗变得顺利，这从女生不时发出的“哎呀哎呀，死了死了”之中不难猜出。

“***，这么菜就不要玩排位啦，滚去玩你****”

终于有人看不下去，破口大骂。骂人现象处处皆有，MOBA 这种对抗性极强的游戏类型在怼人文化盛行的今天更是最好的催化剂，对方弱则嘲讽，本方弱就开骂，在随处可玩的手游加成之下，令这样的现象遍地开花。

某个探讨脏话文化的电视节目，对脏话的效果提出了一个相对准确的定义：将人类最为原始的刺激行为化用为文字，用以宣泄他们情绪中最为激动的部分，令对方留下印象最深刻最不能磨灭的“伤痕”。可见，骂人的并不一定自己打得很好，只是不见得比表现差的人活得舒畅。

如果觉得纸上得来终觉浅的话，眼下正好有一个展现中华语言文化博大精深的好机会，只是由于文明所限，吴朗稍微屏蔽了这些用语。

“******”

“******”

“******”

……

被臭骂的情侣自然毫不客气地反击，女生是



其中的主力；对方也不是善茬，简单的问候语夹杂了各种不雅的动作、器官、亲属关系和方言，即便听不清楚也能猜到其中的含义。

“你敢不敢来一场 SOLO，谁输谁是孙子！”一直充当副手的男生终于吼出了一句。

“来就来，还怕你这菜 * 不成！”

这下有戏看了，吴朗心想。尽管距离令观战效果有些影响，但这并不妨碍吴朗凑这个热闹。

只见男生深吸一口气，开始了这场祖孙局。女生很体贴地坐开一点，让男友可以全身心地投入战斗。

即便是隔着一个几何数字的距离，吴朗还是看到男生的手在无法自控地颤抖，空气中仿佛传来了他沉重的呼吸，吴朗有些佩服自己的想象力。

1V1 自然不像排位那样“旷日持久”，不到五分钟，男生放下手机，瘫软在沙发上。

吴朗没看到他的表情，没办法猜到胜负。只看到小美女一边轻抚着男朋友的背部，面带笑意地在着他耳边诉说着什么。男生也开怀地笑起来，两人很自然地拥吻在一起。女生本就不高的领口经过这样的擦枪走火，露出了一大片的旖旎风光……

吴朗静静地看着两人，脑海里却是另一个人的身影，另一段似曾相识的故事。两个人可以互相退让一步，参与到对方喜欢的活动中，是一件看上去相当美好的事情，但换作是自己，真的能做到这样吗？

大概是因为求思之深，吴朗还是直勾勾地看着那对情侣，直到听到了身旁颇有深意的鼻音：

“我没打扰你看美女吧。”

三人的角力

“书颖，你来了。”

吴朗看到身前面沉如水的女孩，微微皱紧的黛眉衬托着她堪称童颜的面容，和一身职业套装有些格格不入。

书颖是吴朗的女朋友，私下里是个率性的女孩。吴朗刚要站起来解释，书颖身后闪出一个讨厌的笑脸。

魏胜良，书颖公司新来两个月的专员，从进公司起就对书颖两眼放光，经常借故约书颖外出，书颖本来爱理不理，但是架不住人家盛情难却便一起吃了个午饭。



吴朗当时就说这开了个不好的先例，和不以为然的书颖吵了一架。结果也不出吴朗所料，自此魏胜良便像狗皮膏药一样，总是掐着点要和书颖出双入对。

“怎样，我没打扰你们的二人世界吧。”

“就算我说有，你‘远道而来’，大概也不会走了吧。”

魏胜良笑了笑，还是在他们对面坐下。

“听书颖说，这是你的第二个工作室，看样子真不错。”魏胜良四周端详着，像是要将这里一切都收进自己的眼中，然后一一夺走。

“充电宝给我用一下，我手机快没电了……”书颖心中有气，没有注意到吴朗的面色不善。

吴朗想要拔下自己的充电宝，这才发现在电脑和 NS 的双重榨取之下，自己的电宝也闪起了红灯，他只好走到楼下借插头。

“不好意思啊，我们原来有好多个充电器，不过都被人借走了。”店长将抽屉里翻了一遍，又打开了另一个抽屉，然后一脸歉意地说，“现在这游戏火热得很，老板已经买了一批多口充电器，没想到还是不够用。”

吴朗转头看去，之前疏疏落落的一楼早就坐满了人，除了一两桌客人是在聊天以外，其余的无不例外都将手机横置，用最舒服的姿势窝在沙发里，打发着饭点前的最后一丁点时光。

不知从何时开始，曾经的红火的奶茶店紧跟着时代的步伐迎来了又一次的更新换代。在移动互联时代，茶馆凭借着相对低廉的消费、足够的空调和无线网络，在某种意义上变成了另类的网吧，这个现象在那款名为《王者荣耀》的游戏出现之后愈发地突出。在沿海的发达城市，还出现了以此为主题的茶饮店。

乘着这股风潮，茶饮店像网吧那样搞起了一系列活动：五个人开黑的话饮品可以打折，累计购买一定数量的饮品可以送英雄皮肤，那些稍事休息的店员还能“陪你开黑带你飞”，有些地方甚至搞起了小型比赛，吸引了不少民间高手前来一展身手。当然，随之而来的，是可观的人流和收入。

这家茶饮店自然也不能免俗。不过老板还算良心，用强劲的 WIFI 和热闹的气氛将玩家留在了一楼，还二楼一个清净的聊天品茶环境，这也算是一种逆潮流的坚持。当然，作为老顾客的吴朗和朋友要在这里玩游戏的话，店长也不会反对。

“她又忘了带充电宝吧？”店长戏谑地笑道。

“我给她买了好几个充电宝，她不是嫌带线麻烦，就是嫌充电宝太沉。”

店长从兜里掏出一个零钱包打开，拿出了一个比信用卡还小的充电宝。

“虽然只够充满一次，不过先凑合着用吧。”

“再来一壶苦瓜茶，她最近在减肥。”

说罢，吴朗扬了扬手以示感谢，一边掂量着充电宝一边往楼上走去，顺手打开手机某宝，找到了这款充电宝的官方店。这个主打轻便和设计的充电宝品牌并不便宜，但是胜在款式多样，光是吴朗手上的那个规格就有好几种样式，这让自问是外貌协会的吴朗也颇为满意。

不过当他走到楼上，眼前的景象却让他咬紧了牙关。

书颖坐到了吴朗原来的位置上，魏胜良坐到了她身边，几乎是比肩地依靠着。吴朗的电脑变成了他们的充电宝，魏胜良还在屏幕上戳来戳去，电脑里传出了周杰伦《告白气球》的歌声 ：

你说你有点难追

想让我知难而退

礼物不需挑最贵

……

一个相熟的店员坐在了两人的对面，大概是被拉来陪练的。

如果时光倒回十年前，少年热血的吴朗可能已经冲上去斥责对方这种蹬鼻子上脸的恶行。但他忍住了，喜欢预想一切的他知道鲁莽行事，只会在这场爱情的追逐游戏中丧失领先的优势。

吴朗走过去，看到书颖正在读秒重生，于是从后面伸出手轻轻环抱着自己的女朋友，不着痕迹地将魏胜良紧挨着的肩膀隔开。温柔地帮书颖装好充电宝，顺手将自己的电脑锁屏。

“怎么这么久，胜良就先拉我开了一场三排。”书颖慵懒地说道。

“刚刚店长借我一个充电宝，我看着很适合你这个懒鬼，于是就上网给你买了一个。”吴朗拿出书颖的零钱包比划一下，大小正合适，“你们先玩，我观战就行。”

情侣间的小抱怨落在魏胜良的耳中却是另一种感觉，他挺直了腰身，双手操作的频率快了不少。



吴朗打开观战功能，看着女友这局的战况。这一局他们并不顺利，对面红方的兰陵王和关羽开局清完自己的红 buff 来骚扰蓝方野区，正好碰上书颖的王昭君来拿蓝 BUFF，结果被一套技能带走一血。

刚跑开的魏胜良控制着曹操赶忙过来，又被对方赶来支援的鲁班控制，然后在三人的群殴之下被带走，对方顺势清空了一边的野区，抢到了先机。

尽管魏胜良抖擞精神想要翻盘，但他早期错过了野区而陷入了被动，无力在上路对抗两个“推塔神器”的进击，后来他干脆来到中路帮助书颖，但还是在经济的劣势之下节节败退。

店员用玩了近千场的黄忠镇守高地，另一个队友用的韩信不断在三线带兵线骚扰，适时地收割落单人头，硬是撑过了对方大龙和黑暗暴君的洗礼，让对方一时半刻无法杀入高地，战局变成了一场漫长的拉锯战，也就是人们常说的“监狱局”，看上去险象环生，败局已定。其余的队友发起了两次投降，店员和魏胜良原本也有投降的意思，但是执拗的书颖阻止了两人。

“大不了就当练英雄嘛。说不定有机会呢。”

两人无言，魏胜良自然不会扫兴，店员也不会跟客人唱反调，只是不知该赞赏她心态好还是 EQ 高。

旁观者清，当局者迷，一旁观战的吴朗发现了其中的胜机。比起将心思都放在游戏上的众人，他更希望证明书颖的坚持是正确的。

“对面有个人在挂机，抓住机会。”

书颖听到这话更是精神大振，开语音叫道 ：“对方有人挂机！”

怕别人不知道，还按了一下提示音 ：“稳住，我们能赢！”

终于，对方第三波主宰大军都无法攻破黄忠、张飞和王昭君守护下的防线，反而让他们有了发展经济的机会，急于从人数劣势中取得胜利的对方发起总攻，在差点拆掉的水晶的时候，竟然被一波团灭。

刚复活出来的曹操高呼“发起进攻”，带着兵线直冲而上，一鼓作气推到对方高地，对方无奈只能选择投降。

“耶！”

魏胜良夸张地握拳一挥，全然没有了之前想要投降时的怂样。然后他向书颖做出了双手击掌的动作，超级逆风局的胜利让书颖十分兴奋，配合他举起双手击掌。

没想到魏胜良的手顺势收拢，十指紧扣地抓住书颖的双手摇了摇。

书颖脸上一红，连忙抽出手，像做错了事的孩子一样偷偷看向吴朗。这一切自然落在吴朗的眼中，并且将自己的不满传递给对方。

“吴朗，昨天 Vic 不是给你买了个可以两人对战的游戏吗，有没有什么适合聚会玩的游戏。”

书颖不是一个核心玩家，昨晚吴朗和 Vic 通宵玩游戏的时候，书颖因为今天还要上班所以没有作陪。

“那就《1-2-Switch》吧。”吴朗换上游戏卡，用欢快的声音说道。

“这种幼稚的游戏，有什么好玩的。”魏胜良的语气里多有不屑。

“聚会用的游戏嘛，怎么可能复杂，我倒觉得挺有趣啊。”书颖反驳着说。女孩子对于新奇缤纷的东西都不会有太差的感觉。

魏胜良一时语塞，不知该怎么圆场。

“既然你觉得幼稚，那我们来对决一把吧。”

“来就来，谁怕谁。”

“那我们加个赌注呗，”吴朗想起了刚才那场“祖孙局”，露出了笑脸。

“你想赌多大？”魏胜良自然不会在喜欢的人面前认怂。

“舔一下这张游戏卡，然后将游戏卡含在嘴里五秒。”

“这有什么难的。就是十秒也没问题。”

吴朗卸下 NS 的 Joy-con 手柄，装上腕带之后，将手柄丢给魏胜良，然后在游戏选单上选了名为“Quick Draw”的小游戏。

魏胜良微微楞了一下，捡起手柄套在手上。

相传在中世纪时代的欧洲，骑士之间要决斗的话，提出战斗的一方会将手套扔向对方，如果对方捡起手套则表示接受决斗。

吴朗先让魏胜良玩了一盘熟悉一下操作。这个游戏其实就是西部快枪手用 NS 手柄充当手枪对决，上手没什么难度。

“打死你！”魏胜良对着吴朗做了一个自认为很潇洒也很挑衅的拔枪动作。

吴朗面无表情，默默地准备好，对决开始。

“Watch Each Other（看向对方）”

“Ready——Steady——”

提示音戛然而止，气氛一下子凝重起来。

两人从对方的眼中，都读出了当中原始的欲望——求胜和占有欲。

“FIRE ！”

“砰——”

枪声响起，两人同时转头看向屏幕，只见“吴朗”依旧站着，而“魏胜良”则已经跪倒。重放镜头显示，急于求成的魏胜良还没把枪举到射击范围就已经开枪。

“再来！”

“好吧，再给你一次机会。”

这一次，魏胜良终于端正了枪，但是和吴朗击发差距差了 0.1 秒，这个差距原本并不大，但是在精确到千分位的数值以及慢动作重放下显得格外的明显。

“这不公平，你之前肯定是玩过了这个游戏。”魏胜良并没有失败的觉悟，倒是觉得义愤填膺。

“这些游戏我也玩的不多，你觉得不服气的话可以自选一款，我们再来比划。”

魏胜良选了一圈，终于选定了那款类似于“空手接白刃”的游戏。

双方各自熟悉了一下游戏，游戏开始，先手进攻的魏胜良突然说 ：“我们一把定输赢！”

不等吴朗回答，魏胜良耍了一个花招，趁着吴朗一愣，随即劈下——

“啪——”魏胜良露出了笑容。

“Switch（交换）”系统的声音让魏胜良胜利的表情凝固了。

显然，吴朗还是挡住了魏胜良的“偷袭”。

“现在到我了。”

吴朗看着魏胜良有些绝望的眼神，手起刀落！

魏胜良连忙合掌，没想到吴朗半途刹车，等魏胜良松手后突然加速——

游戏结束。

“麻烦你先吞咽一下口水，这对我的卡伤害比较少，不过也算是为你好。”吴朗拔出游戏卡，送到脸色有点难看的魏胜良面前。

虽然没有完全听懂吴朗的话，魏胜良还是有点风度地吞了一口唾沫，看着吴朗似笑非笑的表情，慢慢地接过卡带。一咬牙把卡带塞到嘴里——

然后，他的脸色就变得十分难看！

“呸——”不到五秒钟，魏胜良就把卡带吐了出来。

吴朗顺势坐回书颖旁边，拿起书颖的杯子，巧妙地躲过了魏胜良有意无意伸过来想要拿杯的手。

魏胜良没办法，操起茶壶，往自己面前的空杯



倒了一杯，灌进嘴里漱口，然后他的脸色变得更加难看，一口水差点要喷出来。

店员跑去给他倒了一杯温水，又拿来了倒水盅，魏胜良连喝了好几次水吐掉，这才将恶心苦涩的味道冲淡。

“吴朗，这卡到底怎么了？”

“任天堂为了防止这块世界上最小的卡带被孩子放入嘴里，在卡带上加入了目前已知世界上最苦的化合物，又被称为苦精。据说这苦精稀释到一亿分之一仍有苦味。平常都是用来做厌恶剂。”吴朗拿着事先备好的湿纸巾，擦拭着卡带，一边靠在书颖耳边，用魏胜良都能听到的声音说，“至于这个苦瓜茶，我都拿开了，我也不知道他为什么那么执着。”

还在努力漱口的魏胜良自然一字不落地听到，真后悔刚才没有一口水喷出来。

“怎样，我赢得漂亮吧。”

“你很幼稚哦。”书颖没好气地白了吴朗一眼，嘴上却是忍不住笑了。

想起刚才自己就像西部牛仔那样为了争夺女人而决斗，吴朗也不禁笑了。

这时，吴朗和书颖的手机同时响起，信息来自“大坑村宵夜队”的群组，发信人是群主：“@所有人 今晚大坑村组队聚餐，地点看定位。”

这支“宵夜战队”其实是一群颇有自知之明的“大坑”们组成的“农药”战队，吴朗和书颖都是创始人，一帮人从最低的倔强青铜打起，在不断的互坑中，段位和技术都在失败和挫折的摸索中不断积累和成长。从坑人到被坑，各人在孤军奋战时受尽了“坑货”的折磨。有人总结出《王者荣耀》“血的教训”：“五点之后多学生，周末开局会更惨。若存侥幸排位去，五个英雄四个坑……”

于是在偶然间尝到了面对面开黑的甜头之后，大家一致决定定期组织聚会，多人组队开黑既能快速上分，又能社交联谊，何乐而不为。

吴朗和书颖离开的时候，魏胜良也尾随着他们出了门。

“怎么，你还打算整个晚上跟着我们？”

“反正我今晚也没别的事，要不我也去看看。”

“不好意思，我们的车只有两个座位。”吴朗指了指自己的车，那是一台两座的 Smart。

“没事，给我发个定位，我可以打车过去。”

魏胜良似乎铁了心要跟到底，吴朗脸色终于沉了下来。

“胜良，先回去吧，你说的事情我会考虑的。”书颖终于忍不住了，拿过吴朗手中的车钥匙，径直走向驾驶座。

魏胜良悻悻而去，吴朗也面色深沉地坐到了副驾驶的位置。

四面楚歌

一路上，吴朗和书颖陷入了沉默。

吴朗打开微信，除了置顶聊天位置属于书颖以外，最新的十多个聊天都是约稿方的信息，今天除了一系列琐碎事外，还有两个不大好的消息，有两个长期合作的编辑暂停了合作，一个是因为公司的业务转型，无力承担吴朗高昂的稿费支出；另一个是编辑离职，需要重新安排工作。

一下子损失了两个供稿方，除了损失一些稳定收入外，还让吴朗的日程陷入了混乱。他讨厌这种计划之外突如其来的压力。跟书颖诉苦？看来不是一个好时机，吴朗决定找朋友聊聊。

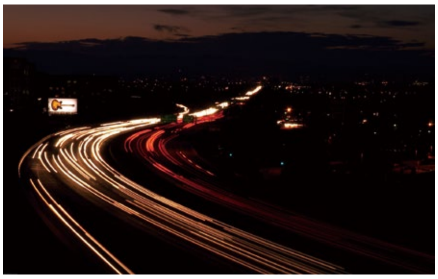
“明天晚上想去哪里吃？”

“这个礼拜我可能来不了你那边了，你嫂子随时准备生了。等生了之后记得过来给你干儿子起名。”

“这么快就知道了？”

“嗯，老婆花了点钱。”电话那头的老徐有些支吾，吴朗不用见面都知道这位老同学正在用无名指挠着他越发稀松的头顶。

老徐是吴朗的老同学，初高中都是同班同学，



大学也是室友。他的人生属于先苦后甜型，早年家境不好，直到大三都没有谈过一次恋爱。老徐的媳妇就是他的初恋，追他媳妇的时候，经常请刚刚和女友散步回来的吴朗支招，室友们在断网后的联机游戏时间变成了恋爱经验分享会和出谋划策大会。

没想到，到头来还是老崔先开进了快车道。虽然只是裸婚，领证的时候恰好是周中，朋友们都没空，还是吴朗忙前忙后，既当司机又当摄像，好歹把新人送入了洞房。女儿是老徐的幸运星，自从女儿出生之后，老徐的事业“节节高升”，从小专员到主管再到部门经理，虽然只是从管好自己到管七八个人的跳跃，但已经让他足够忙碌。以往通宵达旦的畅叙变成了隔三岔五的聚餐，后来老徐在城市外环另一端的新开发地段买了房，首付不够的时候吴朗还借了好几万应急，碰巧撞上政策开放，他又乘势“办卡上车”，估计好一段时间都还不上，自由自在的吴朗也不急，倒是书颖提过一两次，都被吴朗强行终止了讨论。

当年算是学校风云人物的吴朗经历了一段有疾而终的恋情，原本被大家以为能够放得开的他反而是深受“重伤”，“爱后余生”的他一心保持着自由的状态，正是那个时候碰到了没心没肺的书颖，不用着急计划未来让他压力大减，至少他是这样认为的。

“你也快点吧，阿姨上两次和我喝茶的时候都已经在说想要抱孙子了。”老徐发来了一条语音，让吴朗不是滋味。

看了看面无表情的书颖，吴朗有感而发，轻哼起陈奕迅的《葡萄成熟时》：

……

苦恋几多次悉心栽种

全力灌注所得竟不如

别个后辈收成时

这一次

你真的很介意

……

书颖在一旁，并没有搭嘴的意思。这时，汽车开上了内环，汇入了晚高峰的车流，就像是一颗栓子，栓塞在城市的动脉之中动弹不得。

吴朗帮书颖打开了电台，还架上手机开启了导航，前方显示了长长的一段红线，红线的尽头是一个车祸的标志。电台的 DJ 声音也适时地响起：“欢迎收听交通电台，现在为大家更新一下实时路况……内环路 XX 路段发生追尾事故，事故现场已经清理完成，即将恢复全线通车，车龙大约有三公里，请各位司机朋友耐心等待，现在给大家送上一首来自谢霆锋的《塞车》，希望大家在堵车路上依然保持好心情……”

……

我原来无路可退

停留在重灾区著了灯仍呆坐这里

这关系像驾车困于挤塞的市区

无言同路的一对

看著残酷的世界

还能做做爱侣还是要忍下去

离合戏令我很累

逐时的逐时的蚁行下去

被困这里没法收队

……

熟悉的旋律依旧能够打动心灵，吴朗细细地聆听着，咀嚼当中的味道。

“你就没有话要问我么？”书颖忍不住开口打断了吴朗的思绪。

“是你应该有什么要告诉我吧？”

书颖沉默了一会儿，“今天中午，魏胜良向我表白了……”

“那么，以你刚才的表现，是暂时没有答应，但准备认真考虑？”

吴朗看向书颖，夕阳斜照在她那娇俏的侧脸，显得熟悉而又陌生。

“唉，你总是能很快就把事情看得透彻。”书颖叹了一口气说。

书颖的赞赏并没有令吴朗开心起来，她今天对魏胜良欲拒还迎的态度令吴朗感受到了欺瞒和背叛，当中发生的事情可能远不止这些，吴朗不敢去想象。现在的他不知道该维持着体面的自尊，还是要强迫自己对这种欲盖弥彰的危险保持宽恕的心态。

“那你打算是蝉抱别枝还是要我做出什么让步？”

“吴朗，你有想过我们的将来么？”书颖稍微沉吟了一下，终于抛出了一番令吴朗震惊的话语，“我们在一起三年了，也许是时候要做出改变了。”

吴朗惊讶地看着书颖，常年跟文字打交道的他自然读出了书颖话中的多重含义。但令他更为震撼的是，直到现在才发现，原来在不知不觉间，那个曾经对他的作品一副花痴脸的小粉丝，在他表白时第一时间答应、觉得拥有了世界的小公主，已经在个性之上有了自己的追求，而这种追求已经触碰了他多年以来的习惯和底线。

空气中弥漫着令人窒息的气氛，拥堵的车流突然间动了起来，这样的路况让书颖不得不专心驾驶，吴朗暗自松了一口气。



一路无话，只有导航那冷硬的女声伴随着汽车驶向终点。

聚会的地点在江边的一个风情宵夜食街，化身网吧的茶馆虽然与游戏绝配，但是游戏的魅力早就走出了空间的局限，酒楼饭市，都成为了聚众开黑的重要场所。

吴朗和书颖到达的时候，颇费一番功夫才从一堆低头党中找到了正在开黑的队友们。吴朗在其中还看到了几个熟悉的身影。

这几个朋友都是吴朗在人生的各个阶段比较熟络的死党，后来随着工作生活的变迁，大家逐渐退化成在朋友圈交流近况的联系人，谁也没有想到，在一款游戏的帮助下，让大家找到重新联系的纽带。

在战队需要发展壮大的时候，吴朗把微信好友中算是有交情的朋友都邀请了一遍，杳无音信的居多，没想到这几位仁兄竟然都答应了邀请，而且他们也不是为了客套而勉强入队，他们在战队中的活跃度每每位列前茅，战队的聚餐也是时常出席，被不少卫道士视为“洪水猛兽”和“精神鸦片”的游戏变成了一种重新建立友谊的桥梁，让这其有了更加积极的意义。

“哟，我们的副队长迟到了，来，先喝一杯再说。”一个笑容可掬的人率先发现了他们，举起酒杯相迎。

说话的是战队队长，这位“村支书”不仅是团队中的活宝，更是“大坑”精神的核心，真实身份是个制造业商人的他待人总是一副笑脸，为了战队也是尽心尽力，深受队员的爱戴。

平时喝酒不多的吴朗，往常都是客套一两句，能免则免，今晚却是一反常态，狠狠地跟队长碰杯，溅起阵阵泡沫。他却毫不在意地一饮而尽。

“你今天火很大哦，那就多喝两杯。”队长又帮吴朗满上一杯，吴朗不等碰杯再次一饮而尽。

“吴朗，别喝太猛了。”书颖终于忍不住出言提醒。

“我没事。”吴朗擦干净嘴边的泡沫，转头问大家，“谁有空和我们俩组队参加战队赛？”

五人战队赛

战队赛只要五五组队即可开战，“与会人数”超过十个人，虽然部分是携眷出席，足以让大家有足够的机会参与其中。

吴朗拉了书颖、队长和那两位旧识组成了一队，开启了战队赛模式。对方的吕布看到吴朗和书颖的情侣标识，便开始叫嚣“团战可以输，情侣必须死。”

书颖操作的王昭君将中路让给了新版本半肉法师芈月，自己来到了下路，不是冤家不聚头，吕布也来到了这里。

李元芳打野和清兵线发育到四级，然后赶往下路暴君处，对方的刘备已经在挑战暴君，吴朗看准对方没有完全将暴君引出，一套一技能和三技能打出，趁着对方躲避大招的空隙借助二技能入场，配合惩击技能一下子收掉了暴君。为他人做了嫁衣的刘备恼羞成怒，二技能冲过来追杀，但是李元芳早已经闪现跳出圈外，拿到暴君后使全队等级拉升到四级水平，一开始让出了一些兵线的书颖终于有了反击的能力。

拿到了一定攻速的李元芳来到了下路，书颖趁机躲进了草丛，吕布看到对面换了个人也不以为意，挥舞着方天画戟便杀过来。

李元芳把吕布引到安全范围，先是发动一技能谍影重重，然后对准吕布身后一点点的地方扔出了大技能无间刃风，减速之余，暗印在不断旋转中加成，转眼就叠加完成，给本来就不是全状态的吕布造成了巨大的伤害。

吕布见情势不妙，转身闪现逃离，但这才发现脚下的红色小圈早已在刃风的掩护下等候多时，瞬间被冰封的他只能在李元芳和王昭君的“平A”之下，不甘而又不屈跪倒在地上。

吴朗趁机带着兵线，在一技能辅助下，将对方的一塔迅速拆掉了五分之三的血量。

这时，一阵黄烟由远及近。

“对面荆轲来支援了。”躲在草丛里等候机会的书颖说道。

王昭君率先后撤，吴朗算准了时机突然发动二技能向后跳跃，恰好躲过了荆轲的暴起攻击，荆轲想要继续追击，却被地上的燃痕减速，只好无奈返回。

对方的吕布复活赶到，再次杀向独自一人的王昭君。谁知道这只是一个陷阱，吕布忽然发现身上多出了一个快速叠加着的暗印，吃过亏的吕布，条件反射地回身跑，却发现退路早已被王昭君冰封。

吕布翻身跳大就想逃脱战场，满以为能够躲过一劫，却不曾想在他落下的地方，早就有一个风轮在底下等着他。

对方的荆轲比上次更快赶来支援，输出位的鲁班看到上路情势不妙也转移了战线。

队长操纵着老夫子早就埋伏在一旁，一下子绑住了荆轲，在三个人轮番围殴之下被秒杀。

鲁班虽然打出了不错的输出，但还是架不住先手被控制，等到发现挡在前面的两个英雄都在短时间内倒下，回身想跑的时候已经为时已晚，三个人越塔杀死鲁班，顺道拆掉对方外塔。

吕布只能在频道里叫嚷“就追着我来干，你的娘们是爱上我了么？”之类跳梁小丑的话语。

一波 0 换 3 后彻底奠定了人头优势，全队从中路推进拆掉对方外塔，将对方野区暴露出来，战局逐渐向本方倾斜，但是游戏的魅力就在于，不到最



后一刻，总会有意想不到的事情发生。

最惊险的一次，是对方趁着这边人数不齐发起突袭，前排们纷纷倒下，半血的王昭君仓皇而逃，但是被诸葛亮的大招锁定，那条闪动着的银色毒蛇，死死地咬住了脆弱的女法师。

就在书颖以为自己要送出人头时候，一个矮小的身影斜插而出，刚好挡在那条银白色光线之下，诸葛亮的元气弹毫无保留地倾斜在他的身上，将他打掉了一半的血量。这个人，无疑就是吴朗使用的李元芳。

书颖感到一种叫做安全感的东西在包裹着她的身体。看向吴朗的时候，发现他也默契地在温柔地看着自己。只是短短的一瞬，她觉得有些东西似乎已经有了答案。但吴朗很快又重新投入战斗之中，两人得以全身而退。

虽然3换2小亏了一把，但是没有被团灭就足以让他们保有优势，李元芳在众人的掩护下拿掉了暗黑暴君，再趁对方两个人偷主宰的时候强势一波吃掉后，胜利的天秤已经彻底倾向了他们。

旗开得胜而且还是酣畅淋漓的大胜让书颖乐此不疲，昨晚的战队赛她没有参加，正在兴头上的她凑着几个人又开了一场。

吴朗则是和队长开起了玩笑。

“队长，我们盘外打赌的那场春季赛，好像是我压对了，你准备认账还是不认账呢？”

“不知道该说什么，我们来喝一杯吧。”队长对于被怼一点都不在意，用他一贯骗酒喝的伎俩巧妙地支开话题。

吴朗来者不拒，连续喝了几杯，看了看并没有在意自己的书颖，似是意兴阑珊地在队长身边耳语了几句。然后摇摇晃晃地站起来，离开了酒席。

书颖全神贯注地投入到战斗中，全然没有注意到吴朗的离去，也没有想到，这将是她人生转折点的开始。

这一局显得相当漫长，双方势均力敌，没有了护花使者的保护，书颖还是发挥出独当一面的能力，她镇守的中路一直固若金汤。

但战局的转捩点就在两波重要的团战，书颖被对方的刺客强切后排，连同两位支援的队友一起送上人头，对方顺势推掉主宰。战局的平衡一下子被打破。但是队友们不知为何发了狠似的拼命挽回劣势，双方拼到六神装、高地塔全被拆。

但又是在一波团战中，书颖在后排被刺客强势切入干掉，拉开了溃败的序幕，最终遗憾地输掉了这场比赛。

“果然，没有了吴朗的保护，打起来就会辛苦很多。”书颖回味着今天几场胜败，三排局的出言提醒鼓励、战队赛的默契配合和舍身保护。这个有时还有点孩子气的男人都在以最合适、舒服和默契的方式来和自己相处着。

书颖心头一暖，突然发现吴朗好像已经离开了好长一段时间。

就在这时，不远处江畔一阵骚动。席上一名队友忽然叫道：“快去看，那边有人跳到河里去了。”

书颖被惊醒，不知为何，她第一时间想到的竟然是吴朗，但转念一想，吴朗这样理性的人怎么会这么想不开呢。

无论如何，书颖还是离开了酒席，前去一看究竟。

“那个人好像喝醉酒了，一头就扎进水里了。”

“真是的，不能喝就不要喝那么多嘛。”

“这人是不是受了什么刺激啊。”

人群议论纷纷，书颖的脸色变得煞白。她连忙拉着队长挤到了最前排。

“是吴朗！”

“这就麻烦了，普通人下水了还会挣扎，喝醉了的人会直接沉下去，想捞起来都难。”队长挠着脑袋说道。

书颖急了，“还说这么多干嘛，快下去救人啊！”

“怎么救啊，连人都没看到。”

灯火无法照穿江水的黑暗，看上去就像是地狱的冥河，让相爱之人阴阳分隔。

书颖的泪水夺眶而出，“吴朗！不要！千万不要……”

在那一刻，她知道这辈子都很难再找到另一个令她崇拜、对她呵护、和她默契的男人。

终曲

人群突然散开了一条通道，一双有力的肩膀从身后紧紧地搂住了书颖，同时出现在书颖面前的，还有一束黄色的花朵。

这是书颖最喜欢的玫瑰品种，名为“假日公主玫瑰”。

“你知道吗？黄色玫瑰的话语是为爱道歉，享受和你在一起的日子，等待属于我们的爱情。”温柔而磁性的声音在书颖的耳边回荡，“以前我总希望把爱情当作是一场游戏，这样在结束的时候不会那么伤感，但我忘了，游戏也是要认真地玩。对不起，我忽略了你的成长，现在是到了改变的时候了。”

书颖转过身，闪烁的视线中出现了吴朗的身影，她看着围在四周并且维持秩序的战队伙伴们，顿时明白了一切，混杂了悲伤、惊喜和幸福的泪水再次模糊了双眼。

吴朗稍稍平复了喘息，从怀中掏出了一枚戒指。

“嫁给我，好吗？”



枪、皮衣与哈雷

美国飞车党的发展史

文：黑色维京　编：北山杉　美编：雷普利



他们公然藐视法律，为了一个共同的爱好——追求速度与寻求刺激而相互结识；他们努力捍卫俱乐部的荣誉，随时都甘愿为之奉献自己的一切。当皮衣、短筒猎枪与轰鸣的摩托车引擎和兄弟情义相遇后，一个名为飞车党的新兴的犯罪组织也随之应运而生。

从1948年初在加利福尼亚州成立的“摩托车俱乐部”至今，美国飞车党已大约存在了70年。在此期间，这个组织席卷了整个美国，并一度开始向欧洲、大洋洲甚至是亚洲地区扩展。根据美国酒精、烟草与火器管理局（ATF）的保守估算，目前仅在美国本土地区，就大约有300多个类似的帮派团体，其影响力由此可见一斑。这在很大的程度上，使得飞车党得以成为好莱坞电影、畅销书甚至是主机游戏的“宠儿”。包括很多3A级游戏大作，例如UIF Andersson的《劫薪日2》（Payday2），Capcom的《丧尸围城3》（Dead Rising3）以及Rockstar著名的《横行霸道》（GTA）系列都曾对此有所涉猎。本次斑斓之书，就让笔者来为大家讲述一下这个犯罪组织的前世今生。



◀《GTA失落与诅咒》是目前公认最好的飞车党游戏。

骑士起源

想要了解美国飞车党，就必须先了解美国的“哈雷”文化。



▲哈雷——戴维森品牌的两大创始人。

1903 年，世界上第一辆哈雷摩托车诞生于美国密尔沃基的一间不起眼的小木屋内。组装这辆车的人，正是日后闻名世界的“哈雷——戴维森”摩托车公司的两大创始人物——威廉 . 哈雷（William Harley）和阿瑟 . 戴维森（Arthur Davidson）。而自从哈雷公司问世后，其发展历程就似乎注定了要与特定的历史环境所联系在一起。

1905 年的美国独立日，在一场由芝加哥市举办的摩托车大赛中，一名摩托骑士凭借着哈雷摩托车取胜。自此，哈雷这个品牌开始在美国盛行起来，并逐渐有了稳定的销量。除了生产竞速摩托车外，哈雷也开始生产警用摩托车，为日后进军军工市场奠定下了基础。不久之后，第一次世界大战爆发，哈雷公司敏锐地意识到“战争经济”绝对是一笔稳赚不赔的买卖。于是他们主动找到美国军方展开谈判，拿到了一笔价值为 2 万辆军用摩托的大订单，获得了一笔可观的利润。

1918 年 11 月 12 日，一战宣告结束。在战争双方达成停火协议的第二天，下士罗伊 . 霍尔兹骑着哈雷军用摩托车，成为协约国进入德国领土的第一人，可谓是帮哈雷赚足了风头。仅过了大约 20 年后，世界又陷入到第二次世界大战的浪潮中。哈雷公司又一次搭上了军火制造的快车，为盟军士兵提供了大约 9 万辆 WLA 型军用摩托车。并与道奇吉普，Zippo 打火机一道，成为美军在二战战场中的三大标志之一。对于参战的美军士兵来说，哈雷摩托车已经不仅仅是战场工具，在很大程度上更是寄托了他们的军旅情结，这也使得他们在日后得以成为哈雷品牌的忠实拥趸。

时间来到 1946 年，由于战争的结束，美国军方随即开始了紧锣密鼓的裁军工作，一支隶属于美国陆军航空队（USAAF，美国空军的前身）的 B-17 轰炸机中队也被列入到裁减名单当中。值得一提的是，这支中队在二战战场中可谓是战功显赫，培养了一大批功勋卓著的飞行员。其中的一架绰号为“地狱天使”（Hells Angels）的轰炸机，更是创下了美军在二战战场最早完成 25 次轰炸的纪录。中队的解散，引起了这些失业飞行员们的极大不满。在他们看来，自己虽然活着离开了二战战场，但是最终却遭到了美国政府的遗弃。于是这些飞行员统一穿上飞行夹克，骑着哈雷摩托车，声势浩荡的进入城市内寻衅滋事，宣泄着内心的愤慨。当这些退役士兵喝醉后，场面更是一发不可收拾。万般无奈之下，加利福尼亚州州长不得不派出国民警卫队，并在消防队员的配合下，使用高压水枪制止住了这场暴乱。事件结束后，加州州长发表了讲话，他直言不讳的称呼这些闹事的年轻人是“不法之徒”。而当时的《时代》（Time）周刊的一个封面更是引起了社会的愤怒与恐慌：一个喝的酩酊大醉的年轻人，骑在摩托车上，而他的周围则是一排空啤酒瓶。一段时期内，公众对于所有“骑摩托车的人”都抱有一种敬而远之的心理。为了消除这些负面影响，美国摩托车协会发表了一篇对外声明。他们宣称 99% 的摩托骑士都是单纯的摩托车爱好者，只有一小部分行为不检的人，只占到 1%。对于这样的说法，飞车党倒也乐于接受，很快印有“1%”字样的徽章就出现在了他们的夹克上。

1948 年 3 月，加利福尼亚州圣伯纳迪诺，以二战中那架名为“地狱天使”的 B-17 轰炸机命名的摩托车俱乐部正式宣告成立，其初始成员就是由那些退役的飞行员所组成的。这个俱乐部实际上就是《GTA 自由城之章》中的“死亡天使”（Angle of Death）的原型。这些好斗的年轻人随即准备发起另外一场飞车暴动，向这个“发了霉”的美国社会宣战。

大约四个月后，又是美国独立日这一天。大约 750 名“天使”聚集到加州的南部小镇赫利斯特，开始了他们的节日狂欢。当骑士们对街头赛车和摩托特技表演感到厌烦后，又组织了一场摩托爬山大赛。短短 36 个小时，加州又一次进入了紧急状态。国民警卫队再次出动，才恢复了当地的秩序。这次事件过后，大约有 38 人被逮捕，50 人受伤。而地狱天使的知名度也因此而激增。除此之外，还有两个时代名人对此起到了推波助澜的作用，他们就是“影坛教父”马龙 . 白兰度（Marlon Brando），以及著名的美国西海岸作家“疯子”汉特 .S. 汤普森（Hant. S.Thompson）。1953 年，由马龙领衔主演的电影《飞车党》（The Wild One）在美国上映，电影的剧情实际上就取材自 1948 年第二场加利福尼亚暴动。而汤普森与地狱天使的私交非常密切，也因此他于日后编写了《地狱天使——非法摩托车俱乐部的传奇故事》一书。大量美国青少年都将这两部作品视为经典，纷纷渴望能加入到这个团体当中。这也使得飞车党在这一时期得到迅速扩张，为他们日后进驻邻国加拿大打下了基础。



◀ 由影坛教父马龙.白兰度主演的电影《美国飞车党》的海报，由于担心影片会对自身品牌产生负面影响，哈雷摩托车拒绝与影片合作。最终来自英国的摩托车品牌凯旋宣布与制片方合作，哈雷摩托车也因此错过了一个大好良机。

骑士信条

1955 年，年龄刚刚满 16 岁的索尼 . 巴格（Sonny Barger）凭借着一张假身分证成功骗过军队的审核人员，开始了他的离校参军之路。可惜好景不长，他在夏威夷火奴鲁鲁（即著名的檀香山）驻守了大约 14 个月后，就被部队发现了实情，他随即被遣送回了家乡奥克兰。在回家没多长时间后，巴格就加入了奥克兰美洲豹俱乐部。1957 年，他开始另立山头，创立了名为“地狱天使”的摩托车俱乐部。但是他本人并不知道加利福尼亚早在此前就已经有了一个同名的俱乐部。于是巴格主动与其他“地狱天使”俱乐部的成员取得联系，希望他们可以同意自己设立俱乐部分会。在取得了全体会员的同意后，他随即建立了整个加利福尼亚州规模最大的地狱天使奥克兰分会。与其余松散的俱乐部形成鲜明对比，巴格出台了明确的议事程序、分会规则以及行政官员设立等，任何会员不得违反俱乐部的规定。而事实也证明巴格确实具备超人的领导力，他任命最具能力的天使为自己的副手，并给他们配备了最为凶残的跟班。在俱乐部发展稳定后，他开始迅速发动扩张战争，接连吞并了周边的其他摩托车俱乐部。很快，奥克兰分会开始逐渐成为其余天使们开展活动的总部，巴格也因此成为了俱乐部内的传奇人物。



▲图为“地狱天使”俱乐部的标志

不久之后，“地狱天使”俱乐部的成员们聚集到了加州的蒙特雷，开始了他们的又一次狂欢。集会结束后的劳动节当天，两名当地的女孩向警方报案称自己遭到了飞车党们的侵犯。这一事件再一次将“地狱天使”推向了风口浪尖，46 名俱乐部成员因此被捕，其中的 4 人遭到当局的起诉。然而在随后的调查取证过程中，医生并未发现两名女孩有任何被侵犯的迹象。她们其中的一人拒绝出庭，另一个则没有通过测谎测试。虽然车手们最终都无罪释放，然而几场官司下来的诉讼费就使得他们原本就不怎么宽裕的

经济来源就更加紧张了。于是天使们开始投入了一项生财之道，即制作并销售安非他命。经过一段时间后，由他们生产的产品不但占据了整个加利福尼亚州，甚至连全美的毒品市场都被其所垄断。凭借贩卖毒品后得到的巨额利润，车手们成立了一个俱乐部的律师基金会，这使得他们有能力聘请最具经验的律师来为面临牢狱之灾的会员们提供辩护。此外，巴格于 1966 年将地狱天使的分会合并为公司，并且对外发布了 500 股股票。凭借着此前成立分会的经验，他也颁布了公司章程、备忘录等一系列规定。这一系列举措都是为了使执法当局和美国社会相信，“地狱天使”是一个合法的组织。此外，巴格还清晰地认识到，依靠贩卖毒品而获得的利润虽高，但是并非是一个长久之计。他主张“地狱天使”们通过得来的钱来购置摩托车修理行、脱衣舞厅、夜总会、餐馆、酒吧、冷饮室等。这样他们既可以轻松获利，也不用担心有关当局的执法活动。

19 世纪 70 年代，“地狱天使”加拿大分会宣告成立。依照该国的法律，只需要五个人发起就能成立一个非盈利性的组织。可以说，此时“地狱天使”迈出了其走向国际化的第一步。为了便于进行管理，俱乐部的领导人随即颁布了一系列的规定，内容从着装载具到俱乐部等级制度一应俱全。

一般来说，俱乐部会选择细纹粗棉布或者皮革无袖上衣作为制服。除了“1%”外，他们通常还会把俱乐部的名称印在衣服上。以地狱天使为例，“Hells Angels”的字母缩写为“HA”，依照字母排列的顺序是“81”。而“Motorcycle Club”（摩托车俱乐部）的缩写是“MC”。所以这四个简称成为了“天使们”的必备四大徽章符号。对于正式成员来说，这些东西往往是他们最为得意的随身物件。所以，如果飞车党之间爆发了冲突后，某个成员的徽章不幸落入敌手，那么他极有可能会因此遭到俱乐部的开除。此外，任何成员都被严格禁止洗涤自己的标志。如果一个人的徽章越脏越破，就往往代表他在党内的身分和地位越高。也有不少狂热分子选择把这些荣誉文在自己的身上，来表达对俱乐部的忠诚。



▲图为“地狱天使”、“不法之徒”与“恶棍之徒”的徽章，徽章上的不同标志都有着不一样的含义。

对于摩托车的选择，这些机械骑士们显然有着更为苛刻的要求。由于飞车党的信条就是“玩弄世界”，所以主张追求个性化的哈雷摩托车自然就成了骑士们的不二之选。他们往往在选择不同配色、配件来彰显个性的同时，几乎都会选择拆除摩托车消音器，追求摩托车引擎所带来的震耳轰鸣。在飞车党的日常行动中，除了充当交通工具外，摩托车很大意义上还是俱乐部成员地位身分的象征。与徽章相同，当一个党内成员的摩托车落入或毁于敌手，就是对于本俱乐部的奇耻大辱。知道了这一点，就似乎不难解释为何在《GTA4》的 DLC《失落与诅咒》（The Lost and Damned）中，刚出狱的俱乐部会长比利 . 格雷（Billy Grel）在得知自己的座驾落入死对头“死亡天使”的手中后而大发雷霆，摩托车与俱乐部徽章一样 ,所代表的正是他们眼中的“骑士精神”。



▲追求客户定制和个性是哈雷摩托车的一贯主张。

凭借着贩毒以及其他不法途径所获得的高昂利润，使得飞车党们得以拥有充足的资金来修建俱乐部会所。通常，他们会将地址选在偏远的郊区或是近郊，购置或是出资建设一个会所。俱乐部内的功能一应俱全，通常包括会议室、摩托改装室、娱乐室、机房、军火库和餐厅等。此外，俱乐部内往往戒备森严。设计师们会用钢筋将门窗进行特殊处理，并且配置安全锁，部分主要的进出口还会有监控探头和运动报警器。建筑物的周遭要安放铁丝网，并搭建煤渣围墙。这些围墙通常还会开凿射击孔，来对抗执法部门或者敌对帮派的攻击。有些俱乐部内还会放养一些诸如德国牧羊犬这样的大型攻击犬，来确保整个会馆的安全。在建筑物的高层，他们还特别修建了瞭望塔，并且 24 小时内都会有人来巡逻站岗。美国和加拿大的执法部门的突击行动曾在这些建筑物内查获过诸如警用扫描仪、追踪摄影机，抗干扰以及防窃听设备。飞车党们的细致由此也可见一斑。

与其他组织一样的是，飞车党也有自己专属的一套等级制度。飞车党的帮派领袖的职位是“全国总会长”，负责指挥俱乐部内所有的大小事务。通常，他的身边会配备数名负责帮助他做决策的顾问，以及负责安保工作的保镖。往下的职务由大至小分别是副会长、全国秘书长兼财政官、全国执法人、分部会长、分部副会长、分部秘书长兼财政官、警卫员以及军需官，俱乐部的所有成员必须严格遵守这套规章制度。如果有任何一名成员敢于公开的表达对上级的不满，那么通常除了被剥夺俱乐部资格外，他还极有可能会惹上杀身之祸。在日常活动中，每个成员都需要根据自己的职衔来尽到自己的义务。通常情况下，俱乐部会在两三个月内开展一次游行任务。这些游行实际上也算是飞车党们的训练。一般，俱乐部的主席和车队队长会在前面带路，紧接其后的分别为正式成员、见习成员、准成员和荣誉成员。负责押队的往往是车队副队长、执法员和几辆救援车。救援车内部会有摩托车备用零件、睡袋、食品、酒类饮品、武器和毒品。为了确保行进途中不会遭到警方的突袭，“地狱天使”们还会在车内安装卫星电话、私人短波无线电和警用扫描仪。在游行开始前，队长要和军需官提前侦查线路，弄清加油站和休息地点的准确位置，尽全力确保行动不会受到其他因素的阻碍。



■图为摩托俱乐部为帮派成员送葬游行的场景，执法部门紧紧的跟在队伍的后面以防止突发事件。

▼育碧出品的著名战术射击游戏《彩虹六号 围攻》中的俱乐部地图，实际上就是一个飞车党分会据点。



由于60年代的嬉皮士和“反战、反道德”思想的流行，使得很多年轻人选择加入到飞车党中来彰显自己的个性，这也直接导致了俱乐部成员良莠不齐。加之后期，美国与加拿大两国执法部门对飞车党的打击，使得他们唯恐会有执法机构的卧底打入内部。所以，一般只有得到俱乐部内的成员担保的情况下，才有资格进入淘汰和试用阶段。通常经过长达3年的观察期后，新人才可以进阶为候选成员，而此时真正的挑战才刚刚开始。所有的候选成员必须保持一天二十四个小时处于待命状态，不能对任何正式成员说不，也不得擅自关闭自己的通讯方式。此外，他们每年还必须强制参加四至五次的摩托拉力赛。为了考验这些新人的决心，他们往往都会在老会员的监督下，去进行贩毒或者勒索等不法活动。在此期间，俱乐部内的财政官还会不惜重金，雇佣私家侦探对新人的背景进行审查，一旦被查出预备会员是政府执法机构的特工，那么就代表这个新人离死不远了。不同的俱乐部对于预备会员试用期的规定不尽相同，有些俱乐部长达一年，有些则是6个月。通常预备会员的时限到期后，他就会被要求到俱乐部集会所报到，由帮会成员决定他的去留。当新人最终通过重重考验后，会有一个独特的入会仪式。同样以地狱天使为例：一个新人必须在接受俱乐部徽章后，按照顺序连续喝完6瓶温啤酒，随后他必须脱光衣服，跑向院子里的一个水池，这期间在场的其余老会员会拔出配枪朝着他的头顶上方射击。入会仪式完毕，会有负责人会根据新人的技能决定他们在俱乐部中的职位。如果某一个人是法律专业的人士，那么他极有可能会成为一个律师，负责为那些遭到审判的兄弟们进行辩护；而如果他曾经接受过军队或者警察的专业训练，就可能会成为俱乐部的某个会长的贴身保镖。

骑士纷争

在美国和加拿大，类似于“地狱天使”这样的摩托车俱乐部实际上不在少数。这其中，“恶棍之徒”（Bandidos）、“不法之徒”（Outlaws）、“摇滚机器”（Rock Machine）等俱乐部的实力，都可以与“地狱天使”相提并论。然而就如同自由城的两大摩托车帮派失落飞车党（The Lost Motor Club）和死亡天使一样，地盘、毒品市场的纷争往往会使得这些飞车党们不惜发动帮派战争，来争夺或是维护自己的利益。

现如今，飞车党的世界格局也可以用“一超多强”这个词语来形容。“地狱天使”毫无疑问是这其中权力最大，势力范围最广的一支力量。然而其余帮派则不满足于这一现状，他们不断挑战着天使们的权威，来壮大自己的实力。前文中提到过的“恶棍之徒”与“不法之徒”都是出了名的憎恨“地狱天使”的帮派。远在大洋彼岸的澳大利亚，在20世纪60年代末也开始出现了本土非法摩托车俱乐部，诸如“墨西哥牛仔”（Comanchero）、“吉普赛小丑”（Gypsy Jokers）等。1983年，恶棍之徒进驻澳洲建立了自己的摩托车分会，并随即开始迅速发展。相比之下，地狱天使进驻的时间就要晚了很多，直到2000年他们才在悉尼成立了自己的第一家分会。而事实证明，天使们与澳大利亚本土飞车党之间的关系相处地并不是很好。

2009年悉尼国际机场。一名“地狱天使”头目与几名“墨西哥牛仔”会员共同乘坐了一个架次的飞机，双方在旅途中相遇并且辨别出了对方。早在此前，两个俱乐部之间的关系就处于非常紧张的状态。2008年，“墨西哥牛仔”设立在悉尼的总部发生爆炸，他们认定此事必是“地狱天使”所为。仇人相见，分外眼红。双方在飞机抵达悉尼机场前就开始布置好了火拼。由于“墨西哥牛仔”在澳大利亚人多势众，很快就集结了十几名俱乐部打手早早的在机场的检票口等候。当“地狱天使”的那名头目出现在众人视野中时，“墨西哥牛仔”俱乐部的会员们一拥而上，在众目睽睽之下活活打死了他。

伴随着这些非法摩托俱乐部间的战争升级，他们所使用的武器也开始得以迅速升级。早期的飞车党成员们习惯把两支大口径截短猎枪插在皮靴口内，便于他们在驾驶摩托时开枪射击。当他们有了固定的经济来源后，各种半自动及自动武器又成为了他们的最爱。这其中包括俄制AK47步枪，美制AR15步枪等。美国酒精、烟草及火器管理局甚至曾在飞车党的据点内搜查出各种口径的警用和军用枪支，还有火箭推射器。一些财大气粗的俱乐部会不惜花费重金聘请专业的枪械调试员，来帮助他们调效武器或加装配件。而一些会费紧张的飞车党们则会自己动手制作土制炸弹，来弥补自己在火力上的短缺。

在加拿大，人们公认的两大摩托车帮派就是“地狱天使”和“摇滚机器”。双方为了争夺蒙特利尔的毒品市场，开始了长达数十年之久的帮派战争。“地狱天使”在进入这一地区后，采取与之前相同的手段，接连蚕食了几个小型帮派。在局势稳定后，他们就开始采取咄咄逼人的进攻战略，这使得“摇滚机器”的利益与此前相比大打折扣，战争已然是在所难免的了，而双方冲突的暴力程度，也可以毫不夸张的说是加拿大历史上屈指可数的。根据当局的执法记录来看，仅在1995年8月就接连发生了8起爆炸案，共有约30人因此而丧生，这其中包括一名年仅12岁的男孩丹尼尔.德斯罗切。这引起了整个加拿大上下的极度不满，人们要求政府立刻逮捕所有非法摩托车俱乐部的会员。鉴于此，双方于1995年年底决定暂时休战一年。可惜好景不长，1996年摇滚机器旗下的黑环敢死队又与“地狱天使”展开了激烈的冲突。

1998年，“地狱天使”蒙特利尔分会主席莫里斯.布彻（Morris Butscher）因涉嫌谋杀两名狱警而遭到起诉，但是最后因证据不足逃过一劫，但是他却因此进入了加拿大警方的监视名单。两年后，也就是2000年的10月10日，莫里斯在离开一家餐厅时又被逮捕，这一次他被指控为13起谋杀案负责，这其中也包括那两名狱警。为了挽回俱乐部以及自己在公众眼中的形象，同时也为了为自己的第二次审判营造一个较为宽松的环境。莫里斯主动找到了“摇滚机器”的主席弗莱德.特莫（Fred Temmo），希望双方能够永久性的达成和解，这个提议得到了弗莱德的同意。在2001年9月26日下午，双发举行了闭门会议。与会地点选在了魁北克省的一家法院内，因为他们都认为这里一来不会受到外界的干扰，其次任何人都没有办法把枪带进这里。莫里斯和弗莱德各自带领了三名助手，在此达成了永久性的和解。而这一消息最终也得到了魁北克发言人的证实，但是这名发言人同时宣称政府部门不会因此而放松打击暴力事件的力度。

2004年4月，美国内华达州劳克森城，北美各大摩托车帮派齐聚到当地的哈拉赌场内，试图达成多方和解。然而事与愿违，谈判非但没有化解帮派之间的嫌隙，反而演化成了一场枪战斗殴。在赌场外，飞车党们骑着自己的摩托车，并且用枪相互扫射。很快事件就开始升级，这些机械骑士们开始来到高速公路上攻击彼此。好在警方在接到报案后及时赶到现场，才没有引起更大的损失。几天后，当地警方宣布有3名“地狱天使”和1名“蒙古人”帮派的成员因此次暴力事件丧生。劳克森会议也因此成为了飞车党界



▲图为《GTA 失落与诅咒》的主人公强尼.克雷比兹，他手中握着的短管猎枪是飞车党的标志之一。

的笑柄。

抛去美国、加拿大以及澳大利亚这些国家不谈，甚至在世界公认的幸福指数最高的北欧地区，都受到了飞车党间的暴力事件的影响。在丹麦，首都哥本哈根曾在一年内发生了 60 多起与飞车党有关的枪击案件，冲突总会导致无辜平民的死伤。而根据瑞典当局的保守估算，目前至少有包括“地狱天使”在内的 50 多个非法摩托车俱乐部在抢夺该国的麻醉品市场，而类似的事件也同样发生在瑞典、荷兰、德国等发达国家。可以毫不夸张的说，欧洲人原本引以为豪的低犯罪率正在因为这些帮派斗争而消失。



▲图为美国内华达州著名的哈拉赌场，2004年北美各大摩托车俱乐部曾在此举行和谈。

骑士今生

“政府对我们极尽诋毁之能事。但它不过是好莱坞和政府的凭空想象而已，这不是事实的真相。”

——索尼 · 巴格

现如今，对于飞车党的成员们来说，他们很难接受公众对他们的主流看法。在他们看来，他们所属的俱乐部已经是合法组织，而且他们也用得体的公司制服替代了原本怪异另类的服装。在他们看来，自己之所以受到这种“不公平”的对待，主要原因是政府和媒体对其负面影响的渲染。为了更改大众的传统观念，“地狱天使”在加拿大温哥华的分会都会在每年的圣诞节为 6000 名被社会所遗弃的孩子们送去精美的礼物。然而，这毕竟只是诸多摩托车帮派中的一小部分而已。

目前，澳大利亚以及欧洲各国都在经历着移民潮所带来的负面影响。这些纷涌而来的难民包括黎巴嫩人、埃及人、土耳其人以及斐济人等，其中的十六七岁的小混混们也开始组建起自己的飞车党。与传统的脚蹬皮靴，身穿皮衣皮裤，头戴墨镜，蓄着大胡子和长发，并且少与外界接触，默默打点自己生意的摩托车俱乐部不同。这些“新生代”们极力宣扬自己的个性，他们往往会穿着纳粹制服，开着四轮防弹车，使用大功率音响播放着摇滚或是饶舌音乐招摇过市。这些年轻人敢于藐视权威，对于“地狱天使”这样的老派摩托车俱乐部往往也是一幅不屑一顾的态度，而天使们自然不会任由这种情况的发生。于是新一轮的帮派斗殴又一次的发生在了新老两代之间。

然而不论飞车党如何为自己洗白，政府的执法机构都不会放松对他们的监察和打击力度。在悉尼机场血案发生时，正逢时任澳大利亚总理凯文·迈克尔·拉德（Kevin Michael Rudd）出访美国。他发表声明称对于飞车党要采取零容忍态度，不论是新老哪一个派别。而加拿大当局为了打击飞车党的气焰，于 2001 年发起了代号为“春季行动”的突击行动，2000 名警察于一夜之间逮捕了 100 多名参与斗殴的飞车党成员。

而飞车党的起源地美国也自然不会例外。考虑到飞车党成员通常会聘用高级律师为自己进行无罪辩护，美国执法部门深知如果在没有确凿证据的情况下贸然逮捕这些人，非但解决不了问题，反而可能会起到打草惊蛇的反作用，而能搜集到这些证据的最好方式之一就是派遣联邦特工打入飞车党内部。这一工作的艰巨性和危险性毋庸置疑，然而仍有大量的执法人员自发的参与此类任务，隶属于美国烟草、酒精、火器管理局的特工杰伊 . 多宾斯（Jay Dobbins）就是其中的一名杰出代表。

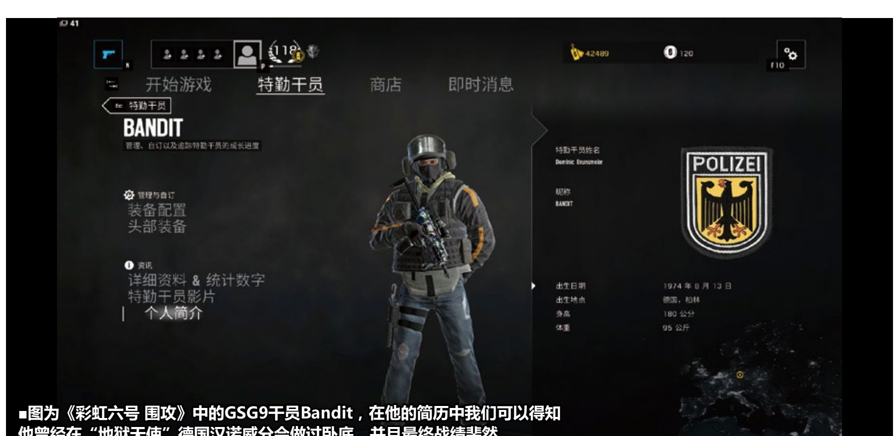


▲图为美国酒精、烟草及火器管理局徽章，这个部门为打击美国飞车党做出了巨大的贡献

多宾斯在接到打入飞车党内部的任务时丝毫没有犹豫，并随即开始了准备工作。为了使得自己的形象更为接近一个飞车党成员，他特意为自己进行了纹身，蓄起了山羊胡子。ATF 当局为他编造了一个名为“杰伊伯德 · 戴维斯”的假名字，身分是一个收债人、军火商人。为了能够使他尽快融入到飞车党内部，执法部门还给他编造了一个谋杀和故意伤害前科的罪名，而这都成功骗过了其余的飞车党成员。在正式成为一名俱乐部会员后，多宾斯为了避免暴露身分而选择沉默寡言，把自己塑造成一个很难相处的形象。但是加入飞车党，多宾斯就不可避免的会与一些犯罪活动接触。他深知自己不能拒绝，因为这很有可能会一起其他人的猜疑。而生活中的多宾斯实际上是一个非常友善的人，他有一个妻子和两个孩子。通常，如果在条件容许的情况下，他就会悄悄回到亚利桑那州的南部城市图森的家中与家人团聚。到 2003 年，多宾斯已经搜集了大量有用的证据情报。执法当局开展了代号为“黑色饼干”的抓捕行动。其中共有 52 人被捕，16 名“地狱天使”的头目被当局指控。多宾斯和他的特工小组也都被 ATF 授予了优异服役勋章。事后，多宾斯整理了自己在“地狱天使”内部卧底期间的经历，并且把这段经历出版成为一本名为《没有天使》的回忆录。

然而，当案件审理进入到法律程序后，真正的麻烦才刚刚开始。为“地狱天使”们辩护的律师们将多宾斯辛苦搜集来的证据定义为“内容无效”，这样的情况下就注定这些罪犯无法被长期监禁。自那时起，多宾斯就开始收到了来自“地狱天使”的死亡威胁。2004 年，休整结束后的他又开始了自己另外一项秘密任务。但是在执行任务的途中被一名“地狱天使”的纹身师所认出，并且遭到了对方的威胁，而最终这名纹身师因此被当局关押了 17 个月。相比较自己，多宾斯更担心家人的安危。他曾向 ATF 递交了秘密转移申请，但是却以“浪费资源”为由遭到了拒绝。在 8 月的一天，他的家被不明人员袭击。而当时多宾斯正逢有事不在家，可是他的妻子和孩子都还在。虽然房子被烧毁，但是好在他的家人都得以顺利逃脱。这一事件后，ATF 当局向他提议进行面部整容，但是遭到了他的拒绝。在接受媒体采访时多宾斯表示，自己不会因为威胁而屈服，他会与“地狱天使”对抗到底。

根据国际刑警组织（ICPO）的初步推算，目前，“地狱天使”在全球共有 230 多个分会，其中大约有 1/3 设立在美国本土，其余的则分布在加拿大、欧洲、澳洲、南美洲和南非。而如果加上其余所有的已知摩托车帮派，当局认为这种犯罪组织的数量可以多达上千个，已然成为导致社会不稳定的一大因素之一。但是在各国的协同努力下，这类犯罪活动正在日益得到当局的控制。或许，飞车党们的结局会与游戏《GTA 失落与诅咒》的片尾一样，他们注定在一条充满暴力、背叛以及毁灭的道路上孤独前行。



■图为《彩虹六号 围攻》中的GSG9干员Bandit，在他的简历中我们可以得知他曾经在“地狱天使”德国汉诺威分会做过卧底，并且最终战绩斐然。

《潜龙谍影 V 幻痛》

官方小说（试读）

文：野岛一人　译：小夏　编：赞恩　美编：NINA



在上期刊登了《潜龙谍影 V 幻痛》的官方小说试读后，有部分读者来信表示试读部分的比例太小，拿不准主意是否需要在我们的 UCG APP 上买一份完整版读一读，所以本期《游戏·人》应大家要求，再放出一部分小说内容，紧接着上期的部分，让大家能够更加了解后续剧情的精彩发展。接下来，就请欣赏由野岛一人先生（实为多部“《潜龙谍影》系列”小说的作者矢野健二的马甲）为《潜龙谍影 V 幻痛》创作的精彩故事吧。

第一章 报复

Section 1

（编注：上期刊载的“第一章 Section 1”为该章节的第一部分，本次从其第二部分开始刊登，为了避免缺乏主标题让读者难以理解，故保留了章节标题。另外上期仅刊载了“Section 1”的第一小节，为了避免产生阅读障碍，删除了小节的数字序号“1”，而本期则是刊登了第二及第三小节，故保留了小节数字序号“2”和“3”。）

2

你还记得，你醒来的那个夜晚吗？你还记得，那个将世界彻底改变的夜晚吗？

你终于在那一晚醒来了。但恐怕你自己都没能意识到陷入昏睡这件事。所以那一天你醒来，就意味着你得知了自己被这个世界抛下的残酷事实。

在陷入昏睡时，你已经被夺走太多；直到醒来的这段漫长的时间里，又有更多的东西，被夺走了。就算是感到怨恨，也并非不可理解。所以现在还不迟，和我一起去把被夺走的和失去的东西一并抢回来吧。

一开始，他察觉到的是“自己正在睡觉”。准确来说，应该是意识到了“自己身处在这个地方”。在此之前的他，是不存在于任何地方的任何一个人。意识渐渐模糊，然后无尽地扩散开来，甚至到了无法分辨自我和他人的地步。接着，因某种机缘巧合，它被收束在“他”这一存在之上。这一瞬间，也可以说他已经重生于这个世界。

远处，音乐鸣响。大概是音乐吧——他这样想着。“音乐”这个词汇，在大脑的表层浮现出来，如雾霭一般的东西，渐渐散去了。他慢慢醒来，那过程就好像阳光从微微敞开的门中照射进来，或者是蕴藏在大地之下的水缓缓涌上来一般。

睁开眼睛。

白色的光芒刺激着视网膜，但眼睛找不到焦点。视野飘忽不定，他又再次闭上了双眼。不过也因此，外面的声音显得比刚才更真切了。音乐夹着杂音一起传了过来，看样子是收音机播放出来的。除此之外，还有非常规律的短促的电子声，是心电图的声音，电子声反映了他心脏的跳动。

原来是这样，他发现，这里是医院。

再次睁开眼睛，他呆滞地看着纯白的天花板，上面挂着的吊扇正慢慢地旋转。他的眼睛没法聚焦到那里，恐怕身体机能还没有完全恢复。不知为什么，他冷静地做出了这样的判断。目前他还无法用上力气，让身体活动，只好缓缓转动头部，看看房间里的样子。音乐仍在播放，中间夹着如同波浪一样的噪音，断断续续。还有一股消毒水的味道，看来这里的确是医院。

眼睛虽然适应了光线，但想要看外面的时候，强烈的阳光还是让他感到头疼。原来天已经亮了，他不知道自己为什么会这么想，也没有对此抱有任何疑问。

墙上贴着英国国旗，旁边是已经被晒褪色的大幅照片。将照片钉在墙上的钉子少了一个，照片的一角便翻了起来，因此无法看清楚照片的全部，不过还是能分辨出上面是几个男人并肩站着。褪色的照片中，男人们穿着制服，脸部被面罩或头盔遮住，分不出谁是谁。这个场面，刺激着他记忆深处的某种东西，但也仅此而已。他毫无逻辑地想到，应该把这张旧照片换掉，挂一张新照片。

收音机里播放的歌曲结束了，取而代之的是主持人的声音。

“刚刚为您播放的是选自 Aztec Camera 于去年，也就是 1983 年发行的出道专辑《High Land, Hard Rain》的歌曲《Walk Out to Winter》。”

“啊啊，是这样一首歌啊。”听到这里，他的脑海里只有这个想法。他第一次听到这首歌，仿佛有一句歌词是这样的 ：某人的——因为杂音这里没能听清——脸孔从墙上剥落下来，但那里却什么也没有贴。这是他在无意间听出来的。



照片的下方，摆着一张低矮的桌子，上面的花瓶里插着几株白色的花——当时他无从得知，这种六瓣的花叫做“伯利恒之星”，是虎眼万年青属植物。

一个男人的声音断断续续地从杂音加重的收音机中传来。

“接下来播报一则新闻。发生于昨夜的苏联客机 A207 航班坠机一事，目前已有新动向……”

“该客机坠毁于乌克兰北部地区，目前，该国首相就搜救工作发表声明称，乌方将投入大量搜救人员。此外，据——的报道，至今尚未发现幸存者……”

“飞机残骸散落数公里，目前已将其中一部分回收。据悉，该客机在巡航阶段曾有燃烧的迹象。涉事苏联航空公司表示，将召开记者招待会并迅速查明事件原因。”

“——苏联方面同意向搜救队提供苏军方面的支持，但也有自己的条件 ：乌克兰方面人员要在苏联到达前待命，而且调查报告也要归苏联所有——当局称，将会迅速寻找幸存者以及飞机航行记录，也就是通称的‘黑匣子’。”

他呆滞地听着新闻，发现有东西从视野的角落里闯了进来，于是便转动头部，将其收入眼帘。他看到，一个身穿白色服装的，人。那人正向他靠近过来，虽然还是不能正确对焦，不过从纤细的身材来判断，应该是一名女性护士。她一边说着他听不懂的外语，一边接近他。他想听个清楚，却被收音机的声音打断了。节目的开场过后，主持人开始介绍起歌曲。

“那么下一首歌曲，是大卫·鲍伊在 1970 年发行的专辑《出卖世界的人》的主打歌——这首歌作为电影主题曲，在去年由 Ultravox 的主唱 Midge Ure 翻唱。歌曲是专辑同名曲《出卖世界的人》！”

此时，护士刚好来到他的床边，她皱起眉头，仔细看着他，拼命地和他说话。但他却完全听不懂她在说什么。她所使用的，是希腊语。可收音机里传出的歌词，是英语的 ；主持人讲的也是英语。这是什么地方？不是英国么？他马上又产生了这样的疑问。

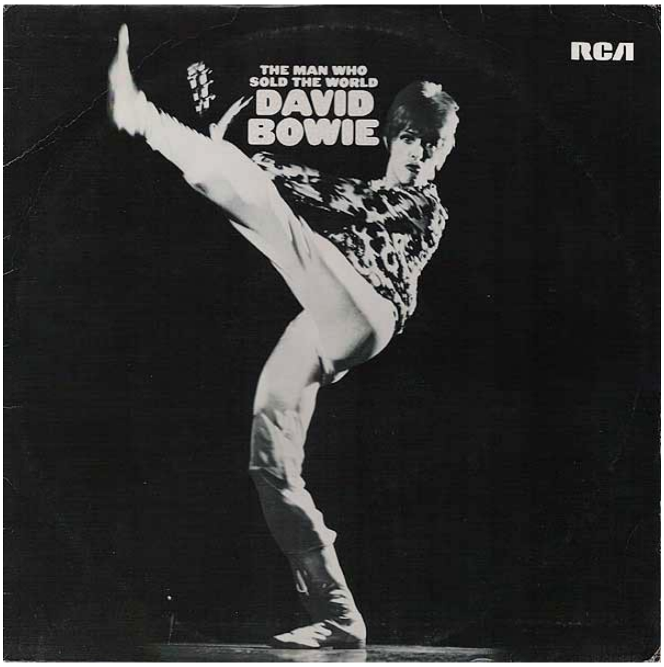
护士不再尝试和他说话，只是默默地看着他。他终于能准确对焦了，一张五官立体、略显黝黑的脸庞出现在他面前。

确认他已经醒来后，护士一边喊叫着什么，一边慌慌张张地跑到了屋外。一定是去喊人——喊医生去了。那时，她的腰撞在茶几上，让收音机掉到了地板上，不过她好像并没有注意到。收音机的调音变得一团乱，无法再听到《出卖世界的人》这首歌了。小小的半导体收音机，只能发出刺耳的杂音。与此同时，他和世界的调音，也变得一团乱。

头仿佛要炸裂了一般地疼痛，视野渐渐被染成纯白，褪去了颜色。映射在眼睛里的物体，轮廓变得模糊，逐渐消逝在白光之中。还未完全消失的意识里，他仿佛听到有人在其他房间里打电话，也说不定只是他才能听到的幻听。那就好像是幽灵低语般的女人的声音。

女人对着电话话筒，如此说道 ：“V 醒了。”

听到这句话之后，他便再次陷入了昏睡。



3

“能听到吗？”

男人的声音传来，他再次睁开眼睛。虽然有些口音，不过这个人说的



的确是英语。几次眨眼之后，他的眼睛才终于找到焦点。一个穿着白衣的秃头男人正盯着他看。

“能听得到吧？”

男人戴着金属框的眼镜，胡须几近全白，白衣外套了一件薄荷绿色的外衣。他只能勉强从男人胸前的 ID 卡上读出，这个人是医生。他想回应医生的问题，却没法发出声音。他感觉受到了不小的打击，不禁再次闭起眼睛。医生察觉到这一点，便继续和他说话。

“发不出声音么？头能动么？能听到的话，就点点头。”

他按照医生的话，点了点头。这时他还想再试试说话，不过仍没法发出声音。医生也点点头，示意他不必着急。

“你叫什么名字？生日是什么时候？还记得么？”

这些问题让他感到更加困惑。自己竟什么都不记得了，他的内心深处突然感到冷冰冰的。医生猜出了他的反应，以缓慢而沉着的语气继续说道：“啊，请冷静，不用着急。我们还有话要对你说，所以请冷静，好吗？”

说完，医生转向身后，把正在等候的白衣女性叫了过来。她并不是在他刚刚醒来时和他说话的人，而是另一位女性。长发随意地梳理在脑后，脸上完全没有化过妆的样子，但白皙的皮肤就宛如陶瓷一般美丽。水灵的大眼睛和柔嫩的嘴唇，就出现在他的眼前。

“你一直处于昏睡状态。”

心电图仪发出的电子声突然变快了。插在他身上的各种仪器，将他的慌乱反映出来。

“嗯，是的，我都明白。”

医生如此说道。在他身边，护士正忠实地完成自己的职责。她一言不发，面无表情地向注射器中灌入药物。看到这样子，他反而感到了不安。并没有什么明确的理由，就是突然产生了一种不好的感觉。心电图仪的声音显得更快了。

“你睡了有多久呢……”医生说到这里，像是要让自己冷静下来一样，深吸了一口气，“九年……”

眼前的事物突然开始晃动，随之而来的是剧烈的疼痛和呕吐感。医生慌忙地说着什么，却被不知何人的叫喊声打扰，根本听不清楚。那是绝非来自于人类的惨叫声，让他感到震耳欲聋，以至于他都完全没有察觉到，其实那正是他自己的声音。

浮现在他脑海中的，是某个巨大物体坠落、燃烧的情景。对他来说，那应该是很重要的。火焰烧遍他的身体，双手、双脚——全身都被火焰灼烧的剧痛贯穿了他。

他因这看不见的火焰与疼痛而狂躁，医生只得按住他，并示意护士做好注射的准备。

“没事的，会没事的。冷静下来，冷静。很好，你会没事的。”

医生重复着如同催眠术一般的话语，在注射药物之后，疼痛也被压制了下去。

“现在，你需要休息。”

他听从了这句话，再次睡去。

“北约国家就此前坠毁于乌克兰北部的苏联客机事件发表声明称，因飞机上有本国乘客，所以不可能对该航班进行任何破坏，且与飞机坠毁无任何关系……”

床头柜上收音机里传来的声音，吵醒了他。“那东西的杂音还是很严重，调台的时候就不能稍微用心一点么。”他正因此而感到烦躁之时，医生和护士推门而入。

“感觉如何？”

医生边说边盯着他，旁边的护士开始更换点滴。

“从你上次醒来已经过了一周的时间……今天试着让身体活动一下吧。”

护士按照医生的嘱咐，迅速将手伸到他的背后。虽然那双手看上去柔弱纤细，但十分有力，这让他感到，她是一个经常劳作的女性。医生也过来帮护士的忙，两人一起将他扶坐起来。视野开阔之后，他才发现，在这个病房里，重症的不止是他。旁边的病床上，也躺着一个人，和他一样身上插满了点滴、心电图仪、氧气面罩之类的医疗器械。

“没关系，虽然肌肉有些萎缩，不过我们一直在给你做按摩和持续性被动运动（CPM），另外维持肌肉的电疗（EMS）也没有停止过。”

医生向他解释道。此时，护士已经做好了注射的准备，正等待着医生的指示。

“那么接下来，我来说一下你的情况。”说着，医生给了一个眼神，护士便在他的右肩上开始注射。迅速完成这项工作之后，她又关上了收音机。医生从大号信封里取出几张 X 光片，低声咳了一下：“希望你能冷静地听我说。”

绷带包裹着他的脸部，医生为了让他能看得清，将其中一张 X 光片拿到了他的眼前。那是一张胸部的光片。肋骨和锁骨交错在一起，其间还散落着一些白点，这些应该是进入体内的异物。

医生确认了他已看到照片后，继续说道：“你在九年前受了重伤。”他一字一句地慢慢道来，“——你被卷入一场大爆炸。你被救出来的时候，身上插着 108 片碎片，不仅有金属碎片，还有人骨和牙齿，如果强行从身体里取出来……”

医生给他看了另一张 X 光片，上面显示的是头盖骨：“我们已经取出了大部分的碎片，但还有一部分留在你身体里。它们在你的头部，和靠近心脏的地方。

他看着头部 X 光片，不禁倒吸一口冷气。一大一小的两根棒状物体，正插在头部右侧。

“头部的碎片已经深入到大脑皮质里面，它们是金属碎片，导致我们无法进行核磁共振检查。但如果强行取出，恐怕会引起脑出血，严重的话会致死。”

听到这些话，他忽然觉得头部有异物感，想伸手去摸摸，却没能成功。之后，锥刺一般的头痛向他袭来。护士贴心地帮他揉了揉后背。

“可能会有记忆或身体功能后遗症。不过，目前已经没有生命危险了。另外……”

医生收起头部的 X 光片，又另取出一张来。护士也不再帮他揉背。医生的目光变得紧张起来，他沉默地看着护士，又摇了摇头，之后把 X 光片拿在手上，继续着话题。

“这是你现在的样子。”

X 光片拍摄的是他的上半身，完整地收录了头部到腰部位置。

“你还是看一下吧。这是你早晚都要接受的现实。”

他希望那只是看错了而已，或者是一场恶作剧。但很快它们就被医生否定了。

“我明白你的心情。但，自己的胳膊……还是请用自己的眼睛去确认吧。请鼓起勇气……”

在医生的提醒下，他举起了藏在上衣下的左臂，慢慢地将其移动到眼前。和 X 光片上显示的完全一样。他能感觉到自己的呼吸正变得急促，心脏的跳动随之加快，心电图仪的电子音也越来越紧迫。他希望这一切都是错觉——但可惜，并不是。正如 X 光片上显示的，他的左臂，从肘部往下都消失无踪。

明明肘部往下——手掌和手指都还有感觉，可它们却消失了。

反应过来的时候，他开始咆哮。或者应该说，是呜咽。不管是哪种，那都是他自己也无法理解的喊叫。

"请冷静，冷静一下。会好起来的。"医生放下X光片，用双手按住他的肩膀，重复地说道，"会好起来的，都会好起来的。"

和之前一样，护士在他的脖子上打了一针，他便昏昏沉沉地又睡了。

"飞机又坠毁了？"他的脑子里一片混乱。满是杂音的收音机里，传来的是播音员播报空难新闻的声音。

"乌克兰政府宣布，不再就上个月坠毁在该国境内北部的客机A206航班进行调查。"

还是之前那个空难的新闻。

"苏联官方表示，不公开从飞机残骸中回收到的黑匣子内的信息。当局宣称，该航班坠毁的原因是航行阶段发生的原因不明的火灾。空难导致94人丧生，32人失踪，搜救活动将就此中止。据悉，中止的主要原因，是苏联军方不再提供支援。有质疑称，克里姆林官方面可能正在进行谍报活动。"

新闻的声音让他慢慢清醒过来。医生和护士正在他所处的这间病房里争执着什么，但他仍然能听清新闻，是因为两人说的不是英语，而是希腊语。他听不懂希腊语，所以他们的对话对他来说毫无意义，就像噪音一样左耳进右耳出。

护士带着一脸的不满离开了房间，而医生这时才注意到他已经睡醒了。他轻轻拍了拍白衣的胸前处，向着床边走来："看来也有人不希望你醒来。"

医生突然边用英语搭起话来，边将他扶坐起来。左臂不知何时被装上了假肢，手腕前面的部分，是看起来和铁钩一样简单朴素的东西。

"你本来应该已经死了，但现在却还活着。如果让外界知道，恐怕你会被全世界追杀。我们要为你整容，这样才能保证你能活下来。"

医生的语速很快，现在已经没时间去确认他是否能理解这番话了，仿佛是被什么逼迫着一般。医生双手抱着镜子，递到他面前。映射在里面的，是一个脸被绷带缠着的木乃伊。惟一不同的，是额头上突出来的骨片。这让他看起来不像木乃伊，更像是出现在东洋传说里的长角怪物或恶灵——"鬼"。

"我们别无选择，只能改变你的容貌。"

不知是否打算现在就进行整容手术，医生将手伸向他的脸部，然后解开了绷带："脸上的伤没什么问题。这些绷带其实是用来保护你的生命的，避免有人企图杀害你。"

拆完绷带后，医生又拿起镜子给他看。这时，走廊里传来了一些声音，不过医生完全没有在意，只将镜子摆到他的面前。

"从今以后，你的名字就是'亚哈'了。请忘记曾经的名字和一切吧。"

医生神神秘秘地告诉他。但就算是想忘记，他也没有可遗忘的名字和过去。

镜子里的人显得如此陌生。"这就是我么"，他只是淡淡地这样想到。他的脸颊消瘦，头发和胡须肆意地生长着。脸上尽是大大小小无数的伤痕，右眼泛白，头上插着两根焦黑的骨片。

但他并没有惊讶于自己彻头彻尾的变化。这只是第一次见到的陌生人的面孔，他已经完全不记得自己曾经的样子了。虽然医生说有此必要，可镜子里的人是否整容过，对他而言并没有什么区别。

"这是至今为止的你。从明天起，它将化为你的幽灵（Phantom）。"

医生并没有察觉到他的想法，自顾自地说着。他不想再继续看镜子里的自己，便将目光移开了。这次映入眼帘的，是左手的假肢。他还没法接受自己那残破的身躯。接着他举起右手，摸了摸自己的脸颊。这一侧倒是没有任何损伤，可感觉却像别人的手臂。不管什么都不像是自己的东西，一时间他还无法接受这副躯体。虽然不想承认，但这就是他的身体，现实如此。

不管怎样，已经没时间感概了。医生突然慌忙把手伸进白衣里，试图取出藏在里面的手枪。但从他背后接近的入侵者动作明显更快。入侵者——正是刚刚和医生一起照顾他的护士——从背后袭击了医生。她迅速攻击医生握着枪的手，接着从背后将其悬吊起来——用绳索勒住他的脖子，并以此将其挂在空中。医生的脖子开始变成红黑色，被绳索缠住的地方，皮肤开裂，露出粉色的肉。他虽然拼死抵抗，但也不过是两脚在空中胡乱地蹬踹。由于蹬踹得太厉害，医生的脚踢到他，把他踢下了床。接着一声闷响，医生不再挣扎，是护士扭断了她的脖子。此时的她，已不是护士，而是一个毫不犹豫的冷酷杀手。

她将医生不再动弹的身体随意地扔下，又看了一眼掉在地上的他，接着直接将目光转向了他隔壁的床上。那里本该躺着他的"邻居"。暗杀者的表情流露出一缕暗色，似乎是感觉到可疑，又像是忍耐着某种痛苦。

之后，爆炸声随着一阵几乎能掀翻地板的震动，从楼下传来。

医院里的紧急警报紧接着响了起来。

暗杀者并没有被这突然而来的爆炸惊吓到，她用小型对讲机说着什么，使用的是希腊语。结束通话后，暗杀者脱去白衣，露出了下面的制服。不知何时，她的手里多了把军刀。



她散发出的气场已经完全不同，看来是不打算再掩饰杀意，目光也变成了冷血杀手专有的。她紧紧盯着他，之后迅速出手，准备将其置之死地。刀刃反射着寒光，可他却无计可施。就算是想动一动，身体也像是别人的东西一样不听使唤。

他还没搞明白昏睡九年这件事，也没弄清真实的自己究竟是什么样，就要被杀了么？不明所以地醒来，然后又不明所以地长眠么？

就在他彻底放弃的时候，有人向暗杀者冲了过去。遭到偷袭的暗杀者，脖子被人从后面勒住了。袭击她的人，穿着患者的手术服，脸上裹着绷带。隔壁的床空着，难道是旁边的人醒来，并救他于绝境么？

被勒住脖子的暗杀者为了摆脱对手，用手中的军刀猛地刺向男人的手臂，可男人轻易地避开了她的反击。暗杀者的脸憋得通红，他不知道那究竟是因为愤怒，还是因为脖子被人勒住了。男人利用暗杀者企图全力摆脱他的机会，将她按倒在地，接着以骑马的姿势，准备扭断她的脖子。可瘦弱的暗杀者却以超乎想象的力气击打男人的后背，并移开了像蛇一样缠着自己脖子的手臂。她用膝盖地顶向男人的腹部，趁着男人躲闪不及，将其击飞。男人高大但消瘦的身体撞在药品柜上，收纳在里面的药瓶和各种医疗器具雪崩一样地掉落下来。

暗杀者站起身来，一边按着喉咙，一边重新拿起军刀。男人也已经调整好体态，放低身体重心，与暗杀者对峙。此时，他的手里拿着一个药瓶。眼前的这个女人，拥有让人无法与暗杀联系起来的美貌，而与其对峙的另一方则是消瘦的住院患者，不管怎么看，这光景都与“战斗”无缘。可飘荡在房间中的紧张气氛，却说明这里正是战场无误。

又是一阵爆炸声，比刚才更接近了。浓烟不知从哪儿飘了进来，看来这间医院已经起火。

就在暗杀者向前迈出一步的瞬间，药瓶朝她飞过来。她躲过药瓶，也将自己手中的军刀扔了过去。男人迅速作出反应，又投出另一个药瓶。药瓶正中暗杀者的胸口，里面的液体洒出来，弄湿了她的衣服。而刚刚的军刀，则插在了男人的右肩上。

男人按住肩膀，发出痛苦的呻吟。暗杀者看出漏洞，一跃跳到他身边，以骑马的姿势勒住他的脖子，将其按倒在地。女人纤细的手指慢慢陷入他的脖子里，他无力抵抗，意识也渐渐模糊。

可突然间，女人的力气越来越小，接着是一声惨叫。她——暗杀者的身体燃烧起来。刚刚男人扔出的药瓶里，装的是易燃的药品。她用他听不懂的语言叫喊着，为了灭火而在地板上滚动。男人认为现在是结果暗杀者的最佳时机，便将肩膀上的军刀扔向女人。但浑身被火焰包裹的暗杀者，用燃烧着的手臂挡开了军刀。男人又捡起散落周围的药瓶，一一投掷过去。其中一个洒在女人的身上，燃烧起来。一瞬间，青白色的火焰腾空而起，将天花板熏得焦黑。全身被火焰包围的暗杀者，仍然在喊叫着什么。他在火焰的另一侧，感受到了暗杀者的威胁。

被火焰灼烧的暗杀者站在窗边，她大喊着什么，接着从窗口掉了下去。那样子，就仿佛是一只涅槃重生的火鸟。



《游戏·人》十五周年钜献

《潜龙谍影V 幻痛》
官方小说 中文版

由真人不露相的神秘作家
野岛一人撰写

系列制作人小岛秀夫高度
评价的一部小说

全文 20 万字
以不同的角度讲述“V”的故事

填补传奇士兵 Big Boss
故事的“空白”

电子版已于
UCG APP 上线

立刻扫码即可购买全书

扫码即可下载 APP



在“无尽”的冒险的背后

《无尽传说 艾尔文年代记》（五）

著 :安彦薰　译 :秋沙雨　美编 :01



艾连匹奥斯的憧憬（上）

登场角色介绍

●艾尔文（艾尔弗雷德·温德·斯文特）

游戏的同伴角色，本篇小说的主角。在游戏里为了某些目的而以佣兵的身分与裘德和米拉进行接触，曾是地下组织“阿尔克诺亚”的一员。游戏结局后开始和尤尔耿斯一起经商。

●吉兰德（吉兰德尔·尤尔·斯文特）

艾尔文的叔叔，阿尔克诺亚组织的首领。

●盖亚斯

利泽·马克西亚两大国之一亚·裘尔的国王，真名阿斯特·奥特维。在《无尽传说2》里已经合并两大国，成为利泽·马克西亚国王。

“哈……哈……”

黑夜中，艾尔文上气不接下气地跑着。

“在这边！”

“跑到那边了！别让他逃了！”

可以听到身后传来了很多人的叫喊声以及往他这里跑来的脚步声。似乎还有狗在里面。

按照当初的计算来看的话还能再争取一些时间才对，不过对面的反应比想象中更迅速。

不管怎么说，既然已经变成这样的情况了，那么就无论如何都要逃脱生天。

艾尔文现在身处森林之中。在纵横错杂的树木间一边防止着撞上树木一边在树木间穿梭着，奋不顾身地向前跑着。

最后他来到了悬崖边上。在下方似乎有着河川，可以听到哗啦啦的流水声。

在艾尔文停止脚步后不久，追着他的家伙们也露出了身形。

※注意 :本篇小说涉及《无尽传说》与《无尽传说 2》的剧透。

“别扔下我们啊，朱力欧。”

几个人围成一团，从中有一个手持提灯穿着军服体态文雅的男人走了出来。

“也许你只是光顾着引起我的注意，不过你闯下的祸未免也太大了些。”

“看样子是你误会了呢 奥利尼亚克大人。”

艾尔文转头看着那个男人，用无所畏惧又堂堂正正的态度回答着。朱力欧是这次潜入作战行动里他所使用的假名。

“您是怎么想是您的自由，不过很不巧的是我没有那方面的意思。”

“什么，你难道不是一直对我眉目传情的吗？”

男人的脸色一下子就下去了，但是艾尔文依然是一副事不关己的模样。

“所以我说您误会了啊。虽说，在您附近的时候我会凝视您的脸没错，不过也仅仅只是看着而已。”

虽说没那方面意思是事实，不过只是看着这却是在说谎。在事先的调查里显示，眼前的这个男人对于性抱着没有局限性的嗜好。在了解到这点的基础上，艾尔文潜入了大屋里，故意做出引起男人注意的举动。然后正如他所意料的，艾尔文被提拔成为了负责照顾男人周身工作的职位。

“这些全部都是为了拿到这封信啊，奥利尼亚克大人。”

现在和他对峙的男人，名字叫做奥利尼亚克·L·托拉维斯。是拉·修卡尔贵族中以最强势力著称六家之一的托拉维斯家的一员，同时也是被称为距离下一代家主宝座最近的人物。

艾尔文所潜入的便是那住进了包括眼前的奥利尼亚克在内的历代托拉维斯家主所住的大屋。

“你知道那封信的内容吗，朱力欧？”

奥利尼亚克脸上浮现了难以置信的表情。

“嗯，这当然。这是写给巴尼亚家的密函吧，内容是结缔以打倒梵家为目标的秘密同盟。要是真的实现的话 也许会改变历史也说不定。”

巴尼亚家和托拉维斯家一样，是六家之一。梵家也是一样，不过梵家同时还是现今拉·修卡尔国王一脉。

这个时候的托拉维斯家家主还是奥利尼亚克的父亲费尔南德·L·托拉维斯，不过他已经将某种程度的实权交到了身为长子的奥利尼亚克手上。除此之外艾尔文还事先知道了他被委任进行与巴尼亚家的秘密交涉。

“这么说来你这家伙，是纳哈提加尔的间谍吧？”

“直呼国王殿下的名字可不妥吧？要是被冠上失敬的罪名我可不知道哦。”

“想装傻吗。算了，详细的内容等把你逮住后直接从你的身体上问问。”

奥利尼亚克举起一只手，早已拿着武器摆出架势的警卫们同时向前逼近。

艾尔文这边已经没有可以继续后退的空间。他向身后瞥了一眼，又迅速将目光转回到奥利尼亚克这边。

“真可怕呢。”

“逃到这里来了也算是你的不走运，朱力欧。”

奥利尼亚克嘴角歪出一个笑容。

“你已经无路可逃了，悬崖下面就是激流，掉下去的话绝对会丧命。”

“不试试看的话又怎么知道呢？”

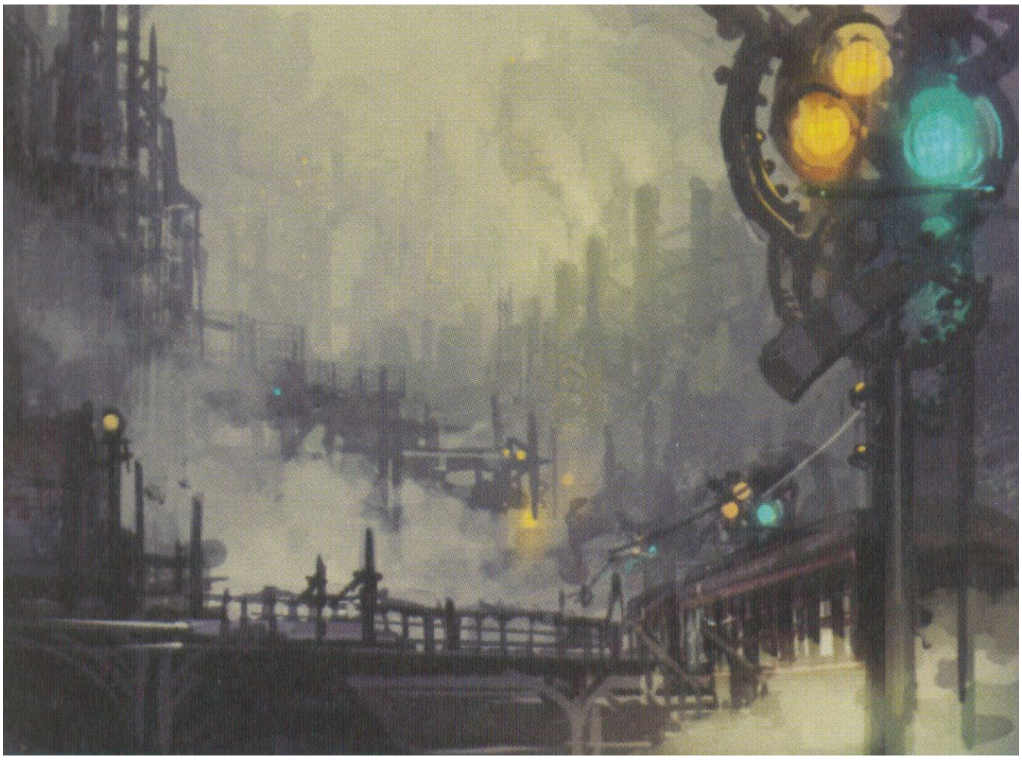
“什么？”

“虽然只有很短的一段时间，不过还是多谢您的照顾了。再见。”

刚说着，艾尔文就纵身一跃，跳下了悬崖。

“啊！”





艾尔文的这个举动实在是出乎奥利尼亚克的预料，他慌慌张张地跑到悬崖边，俯视着下方。

下一瞬间，出现在他眼中的——

“少爷，那个！”

警卫们举起的提灯照亮了湍急的河川，以及在河川上滑行的一艘小船。

在小船上有两个人的身影。

握着船桨，驾驶着小船的人。

以及站在船中间，像是在炫耀胜利一般朝奥利尼亚克挥手的艾尔文。

“可恶，原来有其他的同伙吗？”

“少爷，那个年轻人是最近雇来的园丁实习生。”

“可恶的朱力欧！就是说这都是一开始串通好的吗！”

奥利尼亚克的怒吼声，在黑夜中回荡开来。

“来的时机正巧真是帮大忙了啊 泽利克。”

在另一边，艾尔文正向划船的年轻人道着谢。

“刚才啰啰嗦嗦地扯东扯西也到了极限，要是你再来晚点的话，我肯定就要被逮住了。”

“能赶上真是太好了，千钧一发呢。”

被称呼为泽利克的年轻人一边灵活地摆动着船桨一边回答道。虽然因为现在正处于黑暗中所以看不到他的样子，不过想必在那张有着野性气息的精悍面颊上正浮现着一如既往爽朗的笑容。

泽利克和艾尔文一样，是阿尔克诺亚的一员。他和艾尔文同龄，就连正式成为组织成员也是在同一时期。因为有着这样的原因，自然而然地就进展成了两人碰面时就会轻松打趣的关系。艾尔文属于间谍部门，则泽利克属于战斗部门。尽管所属部门不同，不过也会有像这次这样一起执行任务的情况。

“也就是证明了我俩是好搭档嘛。然后，你那边的成果怎样？”

“当然成功啦。关键的东西也拿到手了。”

艾尔文把密函慎重地收到怀里。

“真不愧是艾尔文啊，只要把这个交给首领的话，你的评价也会上去了吧。”

“……但愿吧。”

刚刚还正高兴着的艾尔文语气忽然变得踟蹰，不过，泽利克并没有察觉到这个变化。

“接下来就能够拿到久违的休假了呢，你说，要是申请休假成功的话要干什么好呢？”

“现在你跟我这个我也不知道啊。”

艾尔文也马上恢复到了平时的状态，对泽利克苦笑着。

“好了，我可以先打个盹吗？脱离紧张状态之后，不知为什么就非常累。”

“就像是老年人一样的发言啊。算了，接下来只是轻松的坐船旅行而已。”

“抱歉啦……呼啊。”

艾尔文一边伸着懒腰，一边横躺在船上。船体虽然晃动得很厉害，不过不一会儿他就陷入了浅眠，紧接着就进入了沉睡中。

八年前，普里米亚历 428 年，艾连匹奥斯人的集团乘坐着旅船吉尔尼托拉号被吸入了利泽 · 马克西亚，然后就这么被关在了里面。

当初只是为了让艾连匹奥斯人们能够互相帮助而建立起来的组织阿尔克诺亚，在这几年里急速地改变着其原本的性质。

这个变化的最大原因，在于首领吉兰德。在过去是采用从阿尔克诺亚的成员中被选拔出来的理事们进行会议后确定行动方针的原则，不过时至今日这个机能也只能说是早已彻底形式化了。

手握组织事物决定权的，事实上就只有吉兰德一个人。

建立在吉兰德的独裁基础上，体现着他的意志的组织。

这就是现在阿尔克诺亚的真正状态。

吉兰德高呼着他们一定能够回到故乡艾连匹奥斯，聚集了人望。在身为他的侄子的艾尔文来看，那掌握人心的能力实在是太出色了。根据不同的对象来改变语气和态度，切实地把握住对方的心态。

不过，虽说对于吉兰德来说身边最亲近的应该是艾尔文，不过要问他是否醉心于叔叔的话，那是没有的事。理由是两人之间发生过太多的事。要是没有那些事的话，艾尔文也许会乖乖地仰慕着吉兰德也说不定。

艾尔文两人所乘坐的小船就这么沿着河川向下流前行，离开托拉维斯家的领地，来到了海上。然后从那里换乘远洋船，他们在第二天回到了阿尔克诺亚总部。

总部，也就是那艘吉尔尼托拉号。

吉兰德活用吉尔尼托拉的客船特性，定期变化着它的停泊位置。现在正在亚 · 裘尔势力范围内的某个小无人岛入海口抛下锚。之所以四处换地方移动，是为了不让利泽 · 马克西亚人以及精灵马克思威尔察觉到组织的所在之处。

“干得好，泽利克。”

船内的一间房间，原来的船长室现在作为司令室来使用着。

在其他六位理事并肩坐着的其中，获得了托拉维斯家密函的吉兰德脸上露出满足的表情，赞扬着泽利克。

“潜入那警卫重重的托拉维斯家大宅，还能将密函带回来，这可是非常有用噢。”

吉兰德将手中的信封打开，迅速扫视着密函，然后发出了嘿嘿的笑声。

“没错，这正是奥利尼亚克的亲笔书信。要

是拿着这个向托拉维斯家威胁说将把这信公开的话不知道他们会拿出什么好处来，又或者是能作为和纳哈提加尔进行交涉的材料来用。不管是哪边都能够狠狠得赚一笔。”

和一脸满足的吉兰德相比，被夸奖的泽利克反而像是有些待不住的样子，时不时地用担心的眼神瞥着和他并肩站着的艾尔文。

在场的其他理事里，也能看到有些人一边瞅着吉兰德和艾尔文的脸一边和身边的人小声说着悄悄话。

艾尔文完全不把内心活动表现出来，只是面无表情地站着。在进入房间之后，他就没再说过一句话。

“让隶属于战斗部门的你帮忙做间谍部门的工作还真是抱歉啊，泽利克。”

而且吉兰德像是完全没有看到艾尔文一样，只和泽利克说话。

“不，我……”

“也许你会想着再也不要碰这种肮脏的工作了，不过这些也是为了维持组织所必要的工作。在回到故乡之前，为了让我们艾连匹奥斯人能够在利泽·马克西亚里活下去，情报是比什么都重要，而且还需要金钱。为此必须不择手段，你能体谅吧？”

“啊，是的。这当然。”

“总而言之，干得好。在下一个命令下来之前你去好好休息吧。”

“是。”

泽利克敬了礼，准备离开房间。

“在那里呆站着干嘛，艾尔弗雷德。你也一起出去。”

吉兰德终于向艾尔文说话了。他就像是驱赶碍事者一样，脸色不好地挥手催促着。

艾尔文就这么沉默着向吉兰德和其他理事们敬礼，和泽利克一起离开了司令室。

吉兰德至始至终都没有对艾尔文说过一句慰劳的话语。

“再怎么说这也太奇怪了不是吗？”

泽利克表露出愤怒是在来到吉尔尼托拉内的食堂后的事了。走出司令室之后泽利克就提出和艾尔文去吃饭，艾尔文答应了下来。

吉尔尼托拉也不愧为阿尔克诺亚的总部，成员的进出非常频繁。在当中还有在这里生活的人，虽然在总部里这些人不算多，不过还是有些数量的。为了这些人而增设了船内的食堂，在整顿好的环境里提供热腾腾的食物。在菜单里还有只能在这里才可以吃到的艾连匹奥斯特产料理，在组织里有着很高的人气。

就像现在一样，不少人坐在餐桌前吃着东西。因为泽利克突然大声说话，还把装着水的杯子敲在桌子上，周围的人都想着发生了什么事而转头看着他。

“太奇怪了，像这样完全无法让人接受。”

泽利克完全没有介意周围人眼光的样子，不断重复着“太奇怪了”。

“也没什么必要有什么疑问吧，首领对你留下印象不也是值得高兴的事吗。”

艾尔文把面包撕下来放到嘴里，用平常的口吻说着。

“嗯，好吃，烤得不错。”

“艾尔文，难道你不会不甘心吗？让这次的任务取得成功的不是我，而是你啊。然而……”

“是谁干了哪些事这些都无所谓的不是吗，平安无事地达成目的就已经是万万岁了。”

“但是……”

泽利克像是无法接受地皱着眉，然后靠近艾尔文的耳边。

“喂，你和首领之间怎么了？”

为了不让周围人听到，他小声问道。

“首领对你，那个……不怎么温柔，我以前也注意到了。但是今天的态度，也未免太过分了吧？”

“没什么，最近一直都是那样。”

“似乎是呢，我从别人那里也听到了一些你们的事……真亏得你能一脸平静。”

“因为我对自己的适应力可是很有自信的。”

艾尔文和吉兰德是亲戚这件事，在阿尔克诺亚内部也是广为人知的。既然是这样的话为什么会……？泽利克像是觉得这很可疑。

不过，艾尔文认为流着同样血脉的人之间并不一定会关系很好，甚至由于血缘关系越近，当有过一次的关系破裂之后就会留下深刻痛恨的案例也很多。这些看看艾连匹奥斯或者是利泽·马克西亚的历史也能够知道，现在统治着拉·修卡尔的纳哈提加尔，也是因曾经和亲生兄弟进行了为期数年的血战后将所有兄弟一网打尽并获得了王位而闻名。

吉兰德对艾尔文冷淡并不是最近才开始的。在两人独处的时候，有时也并没有到那种程度，但是如果像是刚才那样有其他人在场的时候，就会特别地过火。

两人原本就不是关系很亲密的叔侄。在利泽·马克西亚的遇难生活开始到现在的八年里，这期间吉兰德也没有过度关照过艾尔文，艾尔文也没向吉兰德撒过娇。

艾尔文早在心里得出了答案：他们两人之间的关系就是这样的。

“总之，我和首领之间并不是发生了什么事。很感谢你替我担心，不过没什么问题。”

“是吗，既然艾尔文你这样说的话……但是要是有什么困扰或者是烦恼的话，不用客气尽量来找我商量吧，我都会出一份力的。”

“为什么对我这么亲切？”

“这还用问嘛，因为我们是朋友啊。”

艾尔文直愣愣地盯着泽利克的脸。

“怎么了？”

“没什么，只是在想你还是老样子，能平平常常地说出这种叫人害臊的话。”

“什么啊，难得人家和你正经说话。”

看着泽利克龇牙咧嘴的样子，艾尔文笑了起来。

“抱歉抱歉。”

因为我们是朋友啊。这是泽利克的口头禅，因为不管发生什么事他都会马上说出这句话。艾尔文从未对泽利克说过一样的话，不过他看起来完全不在意这些。

“话说回来……那个传言，你有听到吗？”

泽利克忽然压低了声音，换了一个话题。

“那个传言是？”

“就是那个说组织里是不是有背叛者的传言啊。”

“什么……”

艾尔文原本用勺子舀起了汤想要送入嘴里，听到这话后突然停下了动作。

“背叛者这也，这传言，我还是第一次听到啊。”

“喂喂，你这还算是间谍部门的一员吗，一般来说像这种消息不是你知道得更详细的嘛。”

“先别说这个了，把详情说给我听听。”

艾尔文从泽利克那里听到了关于传言的内



容。

据说——

在最近，阿尔克诺亚的作战行动似乎一直失败，不仅仅是细节上出现各种问题，甚至还有危及到组织成员的的失败情况也频频发生。

这一次艾尔文两人的任务顺利成功了，但是同样执行着潜入任务的间谍们有好几人都被对方看穿身分抓了起来。

还有就是战斗部门在进行演习的时候突然受到马克思威尔的袭击，战斗部队被整个毁灭了。

“像这类事好像不仅仅只有一次两次而已，这些不管怎么看都像是组织里有背叛者，并且将这边的情报给泄露了出去……之类的言论也在日渐增多。”

“就没有线索查出那个背叛者是谁吗？”

“很可惜的是，没有。还有人说这些是由于有些人因为不满意首领最近激进的做法而干的。”

“嗯……”

艾尔文之前停下来的手再次动了起来，将汤勺里的汤汁送入口中。

“那还真是糟糕呢。”

“可别事不关己啊，艾尔文。虽然我也希望只是杞人忧天，但是小心一些总不会有错。要是还有什么新消息的话我会告诉你的。”

“拜托了。”

在那个时候，这个话题也就结束了。

阿尔克诺亚总共有着大约两百名的成员，除了首领吉兰德以及执行议会的理事之外的成员都分布在战斗部门、间谍部门、技术部门和民生部门里。艾尔文是间谍部门的底层人员，而泽利克是战斗部门的一员。

各部门所擅长的技术内容和与其相应的业务都不一样，不过在其中战斗部门和间谍部门都是需要外出的行动部队，因此一起执行任务也不是不常见。像潜入托拉维斯家大宅，就是艾尔文和泽利克共同执行的内容。

在回到总部的几天后，当艾尔文收到命令要加入战斗部队的增援战力，和部队一起作为佣兵去参加亚·裘尔国内的部族纷争时，他也毫无波动地接受了下来。

反倒是作为战斗部队成员被选拔出来参战的泽利克对此感到无比惊讶。

“艾、艾尔文？！”

吉尔尼托拉船内的大厅里，当参加作战的成员集合起来的时候，他看着站在旁边队列里的艾尔文，睁大了眼睛。

“没想到你也会参加这次作战行动……”

“因为有命令嘛，多多指教啦。”

“是、是吗……不，但是，呃……”

不知道是不是太过于出乎意料了，在和艾尔文打完招呼后，泽利克的动摇也没有消失，还在嘴里小声嘀咕着什么。

从吉尔尼托拉出发的部队兵分几路乘上运输船，朝着亚·裘尔进发。

艾尔文和泽利克乘上了同一艘船。在途中，两人一起来到甲板上，迎着海风聊着天。

“亚·裘尔与拉·修卡尔不一样，是由很多少数民族聚集而成的联合国家，各个部族之间的独立性很强，因此部族之间的不和与冲突也很多。”

“也就是说当下还处于战国时代进行时吧。”

“而在这些部族里 最近特别活跃的是……”

泽利克说出的名字，艾尔文在之前就经常有听到过。

似乎这个部族在过去原本只是一个很弱小的部落，但是现在的族长上位之后就急速地增长着实力，和其他部族之间的战斗不断连战连胜之后，现在已经成为了亚·裘尔首屈一指的势力。

“还有就是对于这些动静感到不愉快而寻找着机会伺机将他们干掉的家伙，然后呢，就雇用我们作为佣兵上场了。”

“原来如此。”

那个部族，正是阿尔克诺亚将要交手的对象。

阿尔克诺亚的首要目标是返回故乡艾连匹奥斯，不过这次的作战行动和这个目的没有任何直接关系。亚·裘尔部族之间的战斗结果对他们这些艾连匹奥斯人来说无关紧要，本来是没有必要插手的。

但是——

艾尔文也能理解，这就是前几天吉兰德所说的，不得不去做的事。

回到艾连匹奥斯的具体计划现在仍然没有确立。像现在这样的情况日后还将持续多久也不得而知，不过为了在利泽·马克西亚这个异乡之地里让数百人生存下去，经济的基础必须打牢是理所当然的事。

也就是说，不得不看眼下形势来办事。想要活下去并不是一件容易的事。

“但是……要雇佣有着这样战力的佣兵，想必一定花了不少钱吧。”

参加这次作战的成员有三十人，这已经达到小队的规模。作为投入到部族间战斗的人员来说可以算是相当大的战力。

“是啊 这次的雇主可以算是个大客户了。”

“之后能乖乖付钱就好了，我可不想当个免费劳工。”

虽然这不是艾尔文需要在意的问题，但是一个亚·裘尔部族的财力能不能雇得起他们，或多或少还是有些担心。

“这个倒是没事的吧。雇主的身后好像还有更大的势力在。”

“更大的势力？”

“嗯。虽然只是推测，不过我想应该是亚·裘尔王。”

“是这么回事啊。”

艾尔文想着这倒是有可能的事。他知道有传闻说，这次将和他们交手的对手，总有一天将会完成亚·裘尔的统一。

“不过这些方面还是交给上面来处理好了。我们只要把心思集中在战斗上面就行了。”

“这我知道。”

“害怕吗，艾尔文？”

“不，这倒没有。”

这也不是艾尔文在逞强，而是他的心里话。他成为阿尔克诺亚成员的日子还很短，但是已经有过好几次实战的经验。像这次这样的集团战斗虽说是第一次参加，不过这也没有什么可让他害怕或者硬逞强的。

“这还真是值得依靠。但是千万别粗心大意啊？在战场上发生什么事都是有可能的。”

“嗯。”

艾尔文把脸转向运送船的前行方向时，正好是能看到亚·裘尔海岸线的时候。

包括艾尔文在内的阿尔克诺亚战斗部队在亚·裘尔登陆后，马上和这次任务的雇主部族进行汇合。

据泽利克所说，对方似乎并不知道阿尔克诺亚的真正身分，而是把组织宣传的“拉·修卡尔贵族建立的私人军队组织”身分信以为真了。

在汇合后就没有停下脚步，马上开始了行军。

作战内容是这样。

在和即将交战的对手结缔同盟的部族里，混有这边可以随意使唤的人在其中，利用他们把对方引诱到某个地方。那个地方是周围被高山包围的小路，等对方进入到深处之后把入口堵上，之后瓮中捉鳖地将对方歼灭——

以对手的角度来看，这就成了己方的同盟者背叛了自己。虽然这种作战叫人感到憋屈，不过战斗是无情的，只能说是被骗的那方不好。

在这方面，艾尔文倒没有感到什么愧疚。

行军队伍变成竖长的队列，艾尔文走在队

伍后方，和走在队伍前头的泽利克分离开来。

"队伍会不会有些太长了呢？"

在沿着道路行走的时候，艾尔文向附近的分队长提出询问。

"没办法，这附近一直是这样的峡谷，看着就知道想要把队伍横向扩开来是不可能的吧。"

"是这样没错……"

艾尔文环视着周围。陡立的悬崖在道路左右向前蔓延着。为什么要特地走这样的地方，要是现在受到敌人的攻击的话就很糟糕了。也许是上面的人判断出不会有这样的危险才选了这里，但是——

不安的情绪一旦浮上心头，就在艾尔文的心中不断累积沉淀开来。

就这么继续在峡谷间的道路上行进的过程里，艾尔文忽然看到从身旁的崖壁上滚落下来的小石头而停下了脚步。

他像是被某些预感所驱使着一样，就这么抬起了头，然后——

然后他看到了。

从悬崖上俯视着这边的大军的身影。

"敌人来袭了！"

就在艾尔文叫出声的时候。

"上啊！"

似乎是对方军队的指挥官的人也同时发出了号令。

瞬间，大量的箭矢如同暴雨一样倾注到悬崖下方。

"哇啊啊啊！"

"唔啊！"

阿尔克诺亚的大军瞬间陷入了恐慌状态，他们在狭窄的道路前后为了逃避箭矢的攻击而无秩序的四处奔逃，这又再次加剧了混乱。士兵们发出的怒吼和哀鸣在峡谷里回荡开来，化作了如同碾压鼓膜的洪水之声。一个接着一个的人一边发出着惨叫，又或者是一言不发地，接二连三地倒在了地面上。

熟悉的面孔一个接着一个倒下，流出红色的血液渐渐停止了动作，这仿佛就是地狱的景色。

"唔……！怎么会是这样……！"

艾尔文两手遮住头低下腰，忘我地奔走着。要是停下脚步的话就会被狙击，只要一直跑动，走运的话也许不用中箭就能逃脱——他的脑海里全是这个念头。没有空闲去思考以泽利克为首的其他人现在怎样了。

悬崖上的敌军将艾尔文所在的阿尔克诺亚部队发动完散射之后。

"上啊！一个人都不要放过！"

在指挥官的一声令下，所有人都拿起武器，一边卷起着土尘一边从悬崖上滑落下来。

侥幸逃过了箭雨攻击的己方这次又依次丧命在被敌人的刀刃下。

"是温伽尔！"

不知道是谁的叫声传入了艾尔文的耳中，估计是敌人指挥官的名字。

温伽尔。艾尔文也知道这个名字，亚·裘尔实力部族隆塔族的族长，同时也作为"那个男人"的右手而闻名的人物。

既然温伽尔在这里的话，也就是说，那个男人也——

就在艾尔文这么想着的瞬间。

"对面也来了！"

从另一个方向传来了惨痛的叫声，几乎就在同时，身在前方的己方一团人就像是受到了爆炸冲击一样被粉碎或者炸飞。

在街道那块空地的中央，有一个手持已经出鞘的剑的人傲然走来。

仿佛红莲的火焰拥有了意识前进而来一般。

像是能够把人给射杀了似的锐利目光。

把挡住前路的所有东西都凭借手中剑的一闪斩断的臂力。

他正是，艾尔文所在部队将会在这次战斗里交手的对手。

"盖亚斯……"

从艾尔文的口中，发出了沙哑的呢喃。

（未完待续）



尼尔 伪装者/完全形态

短篇小说集(下)

译:团子　编:秋沙雨　美编:anubis



魔女的晚宴

著:名取佐和子
原案:cavia/横尾太郎

有关她的传闻,我是在旅行结束时路过的悬崖村庄里听说的。

那个村庄被白雾遮挡了阳光,一直处在魔物的威胁中。各种罐子形状的房子就像胆小的虫卵一样,建立在悬崖上。

和在其他村子时做的一样,我召集有前途的年轻人向他们宣扬平等,对每天面对魔物恐惧的人们进行慰劳时,一位青年歪着嘴站了起来。

"你没搞明白啊。我们真正恨的不是魔物。这个村里有更加令人害怕的怪物……会出现魔物附身者。"

被同伴称为戴莫的这位年轻人所说的话,让年轻人们陷入了让人说不出的沉默中。看我不知所措的样子,戴莫一脸讽刺的笑着,继续逼问。

"那样的家伙也要'平等'对待吗?说话啊?伟大的高尚主义者。"

我已经习惯了,见识众多容貌漂亮的女性,很容易被人用奇异的眼神看待。我也明白,自己述说的平等世界,对于这些只能过着底层生活的人来说门槛过高,难以理解。

这样的情况在旅行中遇到了很多次。无知的人因为无知更会显露反感,对我辱骂,对我嘲笑。这种时候,我的脸上总是露出笑容。没有憎恨也没有恐惧,我只是宽恕这些可怜的人。当然对那位戴莫也一样。

"我听说身体里养着魔物的人,饱受随时面对死亡的折磨。虽然我没实际见过魔物附身的人,但光是想象那份痛苦就想哭出来。为什么会说出'令人害怕'这种悲伤的话,真是难以理解啊。"

我这么一说,村里的年轻人们都用呆滞的视线看着我。

因为"魔物附身者"这个词,我发现了腐蚀村子差别对待的根源。我开始积极地一家家打听关于她的信息。虽然村民中有些人视为禁忌之口不提,但也有很多刻薄诋毁她的人。

听说她变成魔物附身者的时候,惟一的亲人祖母去世了。因为太过悲伤与寂寞,让她变得性情古怪,开始和魔物发生交集。左半身变成了非人的形状,无论是魔物还是人类,全都会杀掉后吃掉他们尸体的肉。不杀人

的时候，就到处找男人……听了这些虚实掺半的传闻，我对她越来越有兴趣也越来越同情她。我想从偏见中拯救她，仅此而已。

当我提出“想和她见上一面”时，村里人都像看着可疑的商人一样看着我。我没有气馁，拿出一些钱作为报酬交给戴莫，拜托他带我去见她一面。

“付钱去参观魔物附身者吗？高尚主义者还真是又闲又好事啊。”

我很激动，根本没在意戴莫这些讽刺。一想到终于可以拯救这个可怜悲伤的人，我就开心得忘乎所以。

当排列在峭壁上的罐子被雾包围到看不见的时候，来到了一个较为开辟的地方。前方看到一个本该依靠在悬崖上的罐子横倒在地上。外墙到处都是红色的锈迹，上面裂开，开出了一个大洞。

戴莫说“这就是她的家”时我不敢相信，实在是一个毫无防备的破房子。

我不禁跑向破房子，看了看里面打了声招呼，然而没有回应。家里没有人在。简陋的家里，一个可爱的花饰和一副画得生动的人脸素描很显眼地进入视线。我放心回头对戴莫这么说。

“快看，她也是一个拥有美丽心灵的人。和我们一样都是人类。”

这时，雾中响起很多脚步声，周围的空气瞬间变得沉重。一种让人呕吐的臭味，让戴莫脸色巨变。

“不好，魔物出……”

还没说完，一阵风吹动，眼前只看到戴莫肩上喷出血来。像抛物线一样降下来的血，瞬间淋满了全身。

草丛对面出现了一个像是全身包着金黄色绷带的魔物，大概是被血雨震惊的停止了思考，面对这丑陋的姿态，我没有发出惨叫。魔物和同伴一起四面包围我，逐渐逼近。魔物们每动一下，地面就发出令人生厌的声音。雾变成黄色，一种腐坏的内脏一样的恶臭让我捂住了鼻子和嘴。

是先被魔物吃掉，还是先窒息而死。意识逐渐模糊考虑着这些的时候，视线的角落里看到了闪烁的光芒。听到了狂吼的风声以及像是切碎柔软肉块的声音。

这真是一瞬间的屠杀。我还在揉眼睛时，魔物们就已经被切成肉末，发出痛苦的叫声倒下了。

定睛一看，惨状的中心站着一位挥动两把大剑的女性。她穿着暴露丰满胸部和臀部的挑逗打扮，从魔物正面砍了过去。又十分大声的开口大笑，凛然的声音响彻周围。

“别在这里丢洋相了，你们这群混蛋家伙。要不要我把你们的※☆○▵ × 给▵ × ○ ※ ▵了啊！？”

怎么会这样。那种难以说出口的脏话，她却很愉快地说个不停。闪烁的眼睛红红燃烧，被魔物的血液和体液弄脏的身体发出黏滑妖艳的光芒。

她就是……可怜悲伤的魔物附身者？

我片刻忘记自己处于生命危险，出神地看着和想象完全不同的她。

魔物被切成碎渣一般死掉，雾的颜色也变回白色时，我的耳边终于听见戴莫的呻吟声。

我跑过去问“你没事吧”，戴莫喘息着说了句“看到了吧？”。



“那家伙就是令人害怕的怪物。明明是魔物却杀死魔物，还十分享受的样子。杀掉同伴居然这么兴奋，搞不好今后还会杀人。劝你赶紧跑吧，高尚主义者。”

这么说着，戴莫托着受伤的身体站起来准备逃走。

“等等，你刚才不是被她救了一命吗？她为了保护你砍死了魔物。停止差别对待吧，认识清楚她是个善良的人。”

然后，戴莫用莫名其妙的眼神看着我。眼中没有之前那种讽刺反感，而是一片虚无。深深的虚无。最后戴莫眯起眼睛，用十分干渴的声音说出。

“那家伙不是人。你明白吗，大圣人？这不是差别，是区别。”

随后戴莫跌跌撞撞地走掉了。尽管身受重伤，依旧飞快的逃走了。

被独自留下的我决定去接近她。她应该听到我和戴莫的说话，然而却什么都没说。

我问了一句“有没有受伤？”然而她没有回答，连看都不看我一眼。

看到她大腿内侧流出血来，我赶紧撕开自己的头巾。想给她包扎一下。虽然染满了戴莫的血，说不上干净，总比没有要好。

“让我给你包扎一下吧。”

姑且征求了一下许可，她并没有拒绝的意思依旧站着不动。我开始很高兴地给她的大腿一层层包扎。能够感觉出我每次触碰她的大腿内侧时，就会紧张的僵住身子。这样子与其说像人类，更像是一个少女。我不禁微微一笑。

“要不要和我说说话？我或许能够帮助你。”

我这么说着，跟在她后面走进了破房子里。或许有些厚脸皮了，不过看她不擅长和人建立关系的样子，厚着脸皮主动亲近比较正确。

坐在被雨滴腐蚀的床上，我像在旅行经过的村子讲述过的一样，讲给她人类互相平等的重要性。正因她是被虐待一方的人，我才能够更加热情地展现口才。

讲得太过入神，都没注意到夜幕来临。总算讲完抬起头来时，她已经背对着我睡着了。睡得这么熟，要是被魔物袭击的话一下就完蛋了。真是位豪爽的女性啊。

究竟睡了多久呢，一阵冷风把我冻醒了。外面还很黑，天还没亮的样子。往旁边一看，本该睡在旁边的她不见了。往地板上一看，一滴滴血迹延伸到外面。

我慌忙地跑出去。即使白雾遮挡视线也继续前进，走到稍微前面的草丛时感觉到有人的气息。准备叫她时，我才想起来自己还没打听她的名字。

突然，一阵激烈痛苦的呼吸声打破被沉默和雾笼罩的夜晚。是她的声音，绝对没错。

“唔……哈啊……哈啊、哈啊、哈啊、哈啊哈啊、哈啊啊啊”

难道是伤口裂开了吗？一个人忍受着疼痛和痛苦吗？我迫不及待跑了出来。

害怕并畏惧吧，这被魔凭依的身躯。诅咒并赞颂吧，这阴阳交错的罪恶。

“没事吧？我现在给你包扎……”

雾已散去，她全身露出来的瞬间，我的声音突然停下了。

她是个魔物附身者。

难以置信地看见左半身上出现漆黑膨胀一般奇特的肿瘤在不停跳动。就好像，只有那一块是其他的生物一样。

看她察觉到我看着她，我努力装作没事的样子。一边像念咒语一样说着“人类皆为兄弟姐妹”，一边展露笑容。

看到她低下头来，我也跟着往下看。然后被她用魔兽的左手抓住的东西给吸引住了。当我明白那是什么东西时，全身寒毛竖起来了。

她抓着的东西……那正是她自己那膨胀变硬的男性器官。发黑的阴茎上浮现出好几根血管，像是起伏一般鲜明地映入眼帘。

她的身体被魔物附身的同时，也是半阴半阳的存在。

“大量砍杀魔物的夜晚……就会无法抑制住。”

在雾中和我面对面的她，第一次开口了。她细细眯着的眼睛，仿佛嘴唇开口一般睁开了。然后紧紧盯着我，激烈的动起左手。呼吸变的激烈，仰望天空的眼睛像是失神一般失去了焦点。

“住手！”

我在最后的瞬间移开了视线，往后退缩。

“别靠近我，你这……令人害怕的怪物！”

她发出疯狂的叫喊声追赶逃窜的我。像是哭声也像是笑声一般的巨大叫声。

好可怕、好可怕、好可怕。好恶心，好害怕。好恨、好恨、好恨。好恶心，好害怕。无法理解，不想理解。好恶心，好可怕。

心中涌现出一股至今认为自己“没有”的丑陋感情。回过神来，我哭了。像是喉咙要干掉一样大哭，然后把胃里的东西都吐了出来。

以上就是关于她，我能够讲述的一切。

和她度过的那一晚开始，我的内心像是坏掉了一样。丑陋的感情至今也在不停释放。

我憎恨把我变成这样的那家伙。可恨、可怕、好恶心。可恨、可怕、可怕。

啊，请不要误会。这不是差别，是区别。那家伙不是人类。拥有那种身体的怪物光是想象就令人害怕，我们并不是同伴。

远离怪物，祈求他们去死，这是人类应有的权利。对不对？你说对不对？

不对吗？没什么不对吧？我并不过分吧？我并不丑陋吧？我是高尚主义者。对不对？对不对？没什么不对吧？



人鱼公主

著：菊地花

原案：cavia/横尾太郎

1

被朝雾笼罩的海岸。

邮递员正悠闲地走着，吐出白色的呼吸。途中停下来，“嘿咻”一声重新背起了大大的邮递包。

“真是的，这样搞下去脚上的伤又要恶化……嗯？”

突然眼睛的前方出现了一个巨大的黑影。一开始以为是山的影子，仔细一看，每当起浪时就像是有巨大的东西躺在海边一样。

看到黑影的瞬间，一瞬间以为是魔物而摆出架势。邮递员会这么反应也很正常，最近城里的人一个个消失，街上都传闻是魔物干的。

邮递员仔细一看，黑影没有动。而且也没有这么巨大的魔物。

走近一瞧，那是一艘巨大的船。

可以看出桅杆已经折断，船体也有严重的伤痕。是在暴风雨中失事的船吗。几门炮台，证明这是一艘军舰。

“这么大的船居然搁浅了……”

黑色又巨大的影子发出令人害怕的吱吱声。虽然不是魔物，但这也挺恐怖的。这时，好像看到坏掉的船体里面有什么东西在动。邮递员立刻警惕起来，这次应该是魔物了吧！？

邮递员按同伴教过的方法慢慢往后退。不能跑，也不能背对敌人，更不能移开视线……虽然很怀疑是否真的有效果，不过别人教我遇到魔物时先这么做。加上右脚还痛，本来就想跑也跑不了。

慢悠悠地在沙滩上后退了三步左右时，听到了奇怪的声音。就好像是……人类咳嗽的声音。

邮递员停了下来。又听见了声音，这次很明显听出这是咳嗽声，而且还是一个小孩子。

花了15秒下定决定，等了60秒才走起来。花了这么长时间总算下定了决心。如果是小孩子的话就不能放任不管。

这艘遇难船一定是遇上了很严重的暴风雨，内部可以到处看到损坏的痕迹。特别是左舷开了一个超大的洞，沙子都流进去了。这样一来走路也能进去了，于是我提心吊胆地走了进去。

船内很暗，不过依靠随处可见的裂缝和窗户外照射进来的光，亮度勉强可以继续行走下去。还有海水从天花板上滴下来，小心滑的地板慎重前进。通道里充满了海水的味道。

又是咳嗽声。

朝着声音的方向前进。穿过走廊、打开门，在散乱的房间到处搜寻声音的主人。继续前进到深处尽头的房间里，传来了咳嗽的声音。

邮递员轻轻偷看里面。





咳嗽的声音。

邮递员看到的是，一双折纤细的手脚、一张十分破旧的破布，以及一边颤抖一边盯着邮递员的一双黑眼。

在那里的是一名幼小的女孩。

2

“真是的，完全没有什么有用的情报嘛。”

桌子上，小白正在发牢骚。尼尔一副似听非听的样子，吃着鱼料理。小白本身就是有事没事喜欢说话的类型，但是吃饭时完全无事可做的关系，比平时还要话多。尼尔也已经习惯，一边吃饭一边随意的附和。

“你在听吗？”

“当然。”

“要在这里呆到什么时候？”

“谁知道。”

“要怎么找出魔物？”

“接下来再考虑。”

得到海岸城市的人们不断消失的情报后，已经过了三天。认为魔物潜伏在城里而到处打听调查，却没有获得什么线索。甚至还打听到“被人鱼袭击了”这种梦话一样的事情。如果仅此而已的话倒是打算撤退了，然而街上很多人失踪确是事实，不能对这件事放任不管。

一边随便附和小白的唠叨，一边向酒吧老板追加点单了两份面类料理。

“你还要吃吗？”

告诉小白这是给外面等待的凯宁她们带的份，这才安分下来。

也许是靠近海的关系，这里酒吧的饭菜很美味。虽然平时被悠娜的料理锻炼的关系，尼尔觉得只要有东西吃就好了。然而只有到这里来的时候，十分期待吃饭。

不过，一旦吃好吃的东西就会想起悠娜。想让悠娜也吃吃这里的料理，想让悠娜开心。这时尼尔的表情变得低落。

小白又开始对尼尔发牢骚。仿佛这么做像是自己的义务一样，不对对着尼尔喋喋不休。

3

遇难船的通道里，最里面的一扇门。

“有人在吗？”

邮递员打开门，潮湿的空气慢慢地飘动。

房间里有一个快坏掉的桌子。从下面突然出现一个少女。

邮递员从手提包里拿出面包，踌躇了一下。把这个给她的话今天就没有东西可以吃了。但是，不给她的吃话，少女就什么都吃不到了。

根本不用考虑。把面包放在桌上，对她做出“可以吃”的手势。不知道什么原因，少女好像没办法说话。无论说什么少女好像也不理解，直到第二天早上总算用肢体语言和她成功交流了。

少女稍微观察了一阵面包和邮递员后，突然大口的开始吃起来。少女一下就吃完了面包，再次望着邮递员。

“抱歉。城里现在也是严重缺少食物，没办法随意给你带吃的。”

邮递员一边苦笑一边挠头。少女紧紧盯着邮递员，头也不点一下。

无论邮递员怎么教，少女都说不出话来。她究竟是怎么生活过来的。

少女用鼻子嗅出什么味道。视线朝向邮递员的口袋。他从口袋里拿出很老的面包屑给少女看。

“这是老面包屑，本想用来喂海鸥吃的……”

少女叼走面包屑。大概吃的太急呛住了，然而即使被呛也还是继续吃东西。邮递员笑了笑，搓了搓她的背。

“没人会抢的。慢慢……好痛！”

回过神来，少女正要将面包屑连同邮递员的手指一起吃下去。鲜血滴滴答答流下，邮递员和少女的视线突然对上。

“……哈哈哈……你真是个冒失鬼啊。”

邮递员勉强装作微笑。少女只是盯着滴下的血面无表情。

这个孩子有点奇特……邮递员目不转睛地看着奇特的少女，甚至忘记擦掉手指上的血。

第二天。

来到房间时，少女正坐在椅子上。

邮递员从口袋里取出白色的缎带给她看。少女做出反应伸出手。看来总算习惯了一些。

“这是缎带，女孩子的头发要系起来才行。来，让我给你系头发。”

邮递员刚碰到少女的头发，她立刻警惕起来，但马上失去了力气。

五彩光芒的照射徒花。极限的呼声，传到给神明了吗。

“怎么了？头发怎么湿湿的？去外面了吗？”

少女没有回答。

“……没办法，过来。”

邮递员用自己的手帕给少女擦头发，而少女则天真地玩弄着白色缎带。

突然发觉有一束细光照射在少女的头发上。从房间的细小缝隙往外看到了金黄色的夕阳。邮递员眯起眼睛。

“这个时间的太阳我最喜欢了……有一种温柔的感觉。”

突然感觉到什么动静，一回头少女不见了。正想着哪去了时往桌下一看，只见少女抱着双腿在颤抖。

“你怎么了？在害怕什么啊？”

少女指着射进来的金黄色光芒。

“……原来如此，在黑暗的地方呆太久了不习惯阳光吧。”

话虽如此，但也不能一直过着这样的生活。改天，带着她一起去外面吧。这样应该能让她过些更健康的生活吧……黄昏下的柔和阳光慢慢沉了下去。

4

“说起来，好像和遇难船出现的时期差不多啊。”

材料店的女主人一边摇晃着巨大的身体一边说着。几周前一艘遇难船漂流到海岸，是一艘老旧的大船。似乎被卷入了暴风雨，没有一个人活下来。不，准确来说是街上的人发现的时候，上面没有一个人。

“最近邮递员老是在那一带出没，去问问他好了。”

作为答谢买了一些天然橡胶后离开了店里。小白一边飘着一边和尼尔

搭话。

"邮递员吗。让我想起那个老婆婆。现在想起来……"

小白正准备讲述的时候，尼尔好像注意到了什么。

"凯宁！"

凯宁正从小胡同里向这边招手。她不会进入有人的城市，因为在意自己是魔物附身者。差别对待会让人受伤，无论是被差别对待的人还是进行差别对待的人。

所以凯宁出现在城里只有两种可能性。要么就是有很好的事情发生，要么就是相反的情况。

一边感觉有些不对劲一边走向凯宁身边。当凯宁口中说出"有关遇难船所在的海岸"时，不对劲的感觉更加强烈了。

空中出现了乌云，有种要下暴风雨的感觉。

5

风吹起来了。

巨大的遇难船发出吱吱的巨响。少女和邮递员正在平时的房间里，少女紧紧抓着邮递员的衣服。

"哈哈……你也有害怕的东西啊。"

邮递员拿出食物，然而少女摇摇头。

"怎么了？肚子不饿吗？"

少女点点头。

远处传来低沉的海浪声。少女不停地发抖。

"好。"

邮递员突然站了起来，一边踏脚一边唱起歌来。虽然有点走音，但却是很朴素的歌。

少女立刻摆出架势。

"哈哈……抱歉抱歉，这是歌。"

"从肚子里发出声音的话，就会变得精神。"

"歌是能让痛苦的生活变得好过的好东西。"

"所以我喜欢唱歌，虽然唱的很烂就是……"

邮递员接着唱歌。

不久，少女也学着跟着唱起来。完全听不出这是歌声。别说歌声，就连声音都不是，像是一种粗糙的纸袋被捏爆一样难听的声音。但是邮递员却拍着手十分高兴。

"唱得好！唱得好！"

少女看邮递员很高兴的样子，一脸腼腆地继续唱着难听的歌。

少女的歌声传遍了整个遇难船。

船内一瞬间照射进光芒，少女停止了歌声。

"别害怕，那不是雷光，是灯台的光线。"

"……过去，那里住着我的熟人。虽然已经去世了。"

"以前经常去那收发信。"

"老实说，是个很累人的工作……现在却很怀念。"

少女没有理解邮递员的话，邮递员摸摸少女的头。

"我一直热爱孤独。"

"光是送达某人为某人而写的信，就已经足够了。"

"但是，最近我开始思考，自己也想成为一个能够为谁写信的人。"

"……要不要来我家？多出一个女儿，感觉也不坏。"

邮递员牵着她的手，但少女却甩开了。她摇摇头，指着船上的床。

少女继续用沙哑的声音唱歌。

"待在这里更好吗，真可惜但也没有办……"

邮递员望向少女指着的床。有些奇怪。虽然很黑看不太清，但是有什么水一样的东西在流动。

轻轻触碰，有种滑滑的感觉。这是灯台的光芒照进房间。被光照亮的指尖上，染满了鲜红的血。

邮递员看着少女。

她很开心地继续在房间里唱着坏掉的歌。

6

即使从山丘上俯视，也难以看清遇难船的全貌。说明它十分巨大。

黑色的船体保持倾斜的状态搁浅在岸，船体的侧面开着一个大洞。桅杆之类的基本都已经折断了。可以看出当时的暴风雨十分厉害。

"这就是那艘船吗？"

尼尔询问凯宁。来这里的原因，是因为凯宁说"遇难船里可能有魔物"的关系。身为魔物附身者的凯宁拥有察觉附近是否有魔物的能力。实际上她还能听懂魔物的话，然而并没有告诉尼尔这个事实。凯宁接着回答。

"没错……但是，果然还是感觉不清楚啊。"

凯宁的左半身感觉到那个遇难船里有"什么"在。但是，这和平时从魔物身上感受到的感觉完全不同。从没有像这样的感觉。也许是看穿了凯宁的困惑，小白岔开话题。

"内衣女惟一的特技也不起作用吗。"

"小白！"

艾米尔斥责小白。

平常的话凯宁肯定满口废纸、臭纸地骂回去，但现在什么都没说。大家立刻感觉到，要发生什么不好的事情。

尼尔拔出剑。

"只好进去看看了。"

7

昏暗的房间。

撒满血的床。

那个人现在不在，所以没事的。

少女在房间的角落颤抖着。她的手前面，长着一个黑色巨爪的黑手。

为什么……会变成这样？

那个人……回去了，是因为这个黑色身体的关系？

想和那个人正常地说话……

不想被他讨厌。

……不想让他害怕。

一边想着邮递员的事情，一边努力抑制着要变成魔物的自己。必须……获得更多的力量。这种样子让那个人看到的话……

需要维持人形的力量。

需要能够面对阳光的力量。

需要可以发出美丽声音的力量。

白色的泪水从眼中流出。

依靠强烈的精神意志，少女把黑色的手变回了人手。

要是能吃更多人的话……

一边颤抖一边动着嘴唇。

"这样的话，一定能够变成人类。"

这个声音人类无法听懂，就像是铁锈般的魔物的声音。

8

喉咙感觉十分干渴，握着剑的手甚至没有出汗。越是走进船的深处，越感觉到一股恶寒。

"没事吧？"

看凯宁一脸苍白的样子，尼尔担心地询问。她扬起嘴角回答说："确实

有事，但告诉你也解决不了问题。问题就在这个前方。”

“嘻嘻嘻嘻……有什么不好的东西在靠近……是吧凯宁？”

杜兰发出烦人的声音。这家伙一向如此，完全没有帮助我们的意思。只想看着别人痛苦的样子。

但是，就连杜兰也感觉到什么不对劲的样子，声音没有平时那股气势。

凯宁把精神集中在魔物的左半身上。

渐渐明白了这股恶寒的真身了。像是声音又不是声音一般的振动。那振动正和自己的魔物部分进行共鸣。那份共鸣引发的感情，除了凯宁外没人能够理解吧。用语言具体表达的话，就是“恐惧”。凯宁的脸扭曲了。我居然感到恐惧？

自己无法接受这个事实的同时，一边和尼尔他们一起往船的深处走去。

船的最深处，黑暗中尼尔停了下来。

“这前面的房间就是最后一间了。”

凯宁准备发出声。

住手。

那个声音还没发出声就从干渴的喉咙里缩了回去。

这是一个小小的房间，有一张桌子和一张椅子，却没有窗户。大概这里是船长的房间吧，房间里整齐地排列着航海图和书柜。然后，桌子旁边站着一个小女孩。

黑色头发，白色肌肤，脏兮兮的衣服，以及红色的眼睛。

突然，凯宁全部明白了。

这股恶寒的真身是什么。

“啊……这个魔物……是个很危险的东西啊……”

就连杜兰都发出胆怯的声音。

没错，这家伙是魔物。但和普通的魔物完全不同。

十分的“浓厚”。比普通的魔物要“浓厚”数百倍的东西就在眼前。

单一的魔物一般也就比人类大几倍而已。要变得更大的话，就要很多魔物进行“合体”才行。通过合体魔物可以变强，但身体也会变得十分巨大。

袭击尼尔村子的魔物，还有奶奶仇敌的那个混蛋家伙也是这种存在。大量魔物的意识融合膨胀形成的合体魔物有多大就有多强。这就是凯宁在战斗中学到的知识。

凯宁身上那股发出悲鸣的恶寒告诉她，眼前的少女比混蛋家伙要强很多倍。

然而她的身体如此娇小……凯宁明白这个姿态的所代表的意义。这是在用同样的力量抑制着想要膨胀的身体。

也就是说，凯宁现在感觉到的“强大”只是这家伙的一部分实力而已。

自己感觉到的振动，正是那股像要被弹开的力量在互相对立发出的振动声。从那漏出来的魔物能量就已经有这么强了，要是这股力量解放的话那还得了。杜兰颤抖地发出声音。

“这家伙光是呼吸一下，就有这种压迫感……哈哈哈哈……变得有意思了……是不是？”

有关魔物还有一件要学习的事情。那就是合体后的魔物，根据合体的数量越多，失去的知性也越多。就像在悬崖村庄的魔物们融合成一个只会放出巨大魔力的集合体一样，合体的魔物数量越多，他们的脑子就越不好使。所以并不是越大就越强，尽可能少数进行合体的话更强一些。

最坏的是，从这个小小魔物的意识来看，并没有和任何一个魔物合体过。也就是说，这是一个不用合体就十分强大的个体。

危险的状态下感觉空气变得寒冷。

少女眼睛都不眨一下。

尼尔和艾米尔也丝毫不动。

不知道应该如何是好，就像是一点振动就会引爆的炸药放在眼前一样。

“咦？你们这是在干什么？”

突然门口传来声音。

站在门口的是邮递员。

这样啊，来的话先告诉我一声嘛，我也有事情想要商量。男子轻浮地说着把行李放在了地上。来到凯宁的面前。

“那个，实在不好开口，有关女性的……那个每个月惯例的事情想要请教一下……”

说起了一堆莫名其妙的话。

凯宁动起干渴的嘴唇，必须告诉他。

发不出声音。但是她马上看着尼尔和艾米尔，做出口型用眼神传达

（这、家、伙、是、魔、物）

少女突然动了起来，看着凯宁。传来了刺耳的振动声。

就在邮递员查看行李转过身去的瞬间。

少女爆发出了黑色的东西。

好几根黑色长枪从少女的身体里伸出来。

同时在少女附近的尼尔做出防御的姿势。天花板、地板，所有地方都突起长枪。凯宁和艾米尔抓着邮递员朝着出口飞奔。在他们后面被吹飞的尼尔对着凯宁他们大声喊快逃。凯宁的脑中传来魔物的思考。



为什么我是魔物呢？
谁能告诉我！
为什么我不是人类呢？
为何要把他夺走？

疏忽的话可会被干掉的！杜兰也一副很严肃的声音。

来到通道，黑色魔物的长枪从四面八方迅速地伸出来。是刚才的少女放出来的，像是追赶逃跑的尼尔等人一样露出爪牙的长枪。虽然可以砍断前进，但是没完没了。凯宁也进行支援，把邮递员交给艾米尔。艾米尔用口叼着晕过去邮递员不停冲刺。

“是出口。”

就在尼尔看到出口的光芒发出叫声的同时，黑色长枪一口气堵住了出口。凯宁和艾米尔跳起来朝着入口飞踢，把魔物爪牙给踢断了。凯宁像时翻滚一样从遇难船里飞了出来，但艾米尔在出现前，入口又被挡住了。

后面的尼尔再次冲刺。

“艾米尔！”

尼尔一边穿越黑色长枪，一边保护艾米尔。然而从上方出现很多只魔物的手揍过来，因为冲击艾米尔口中的邮递员掉了下去。

“啊！邮递员先生！”

尼尔和艾米尔被魔物打飞。两人被飞出船外，掉在沙滩上不停翻滚。

凯宁回过头一看。

遇难船到处都伸出漆黑的长枪。以为要一口气伸长时却像巨大的蛇一样开始绕圈。然后又有十几条蛇从船里伸出来。

船外的雾已经完全散了。太阳的光芒十分强烈，尼尔不禁眯起眼睛。这个亮度要是普通的魔物立刻就死了。

然而就像毫不在意一样，黑色的蛇在阳光下暴露着身体。表皮虽然被日光烧掉，但是内部组织比烧还要快的速度进行再生。

“照射到阳光……居然不会死……”

艾米尔绝望地说着。

最后，大蛇的中间出现了一个巨大的蛋。像被大蛇围住一样成长的蛋，渐渐变得巨大，表面出现裂痕。像是拨开果皮一样，表皮不断展开，然而皮的部分变成了两片巨大的翅膀。然后，在翅膀的内部，蛋的中心长出一个少女形状的上半身。想从甲板上长出来一样漆黑的很提在震动。然而光是这个巨大的上半身就已经超过十米之长了。

上半身不断地长出翅膀。凯宁已经明白，这是“剩太多了”。无法释放的巨大魔力给魔物长出多过的翅膀。全长估计已经超越一百米了。

那个比船还要长一倍的怪物，从身体里冒出烟来继续变大。

太阳照射下的那个姿态，十分虚幻十分美丽。

邮递员正躺在少女的手中上。像是很爱惜一样包住后，巨大化的魔物发出了爆发般的咆哮。巨大的声音让凯宁等人捂住耳朵，振动让周围的景色看起来有两重一样。当震动停止后，那个声音变成了歌声。

那是邮递员教给少女的那首歌。

9

不停巨大化的少女的意识因为愤怒变得很混乱。

心中浮现出自己会变成什么而感到恐惧，以及对夺走邮递员的人类感到憎恨。

不管吃多少人
都无法满足！
没有任何人来救我！
只有这个人温柔地对待我！
是他告诉我
什么是温柔！
想变成人……我想成为人类！
想和这个人……说一样的话
……和他一起生活！

一定只差一点了。

为了避免邮递员受伤，她小心翼翼用两手包裹住。

还差一点就能获得变成人类的力量了。

“嘻嘻嘻……不知道她被灌输了什么思想，看起来很想吃掉我们的样子。”

杜兰叫喊着，凯宁明白这是在虚张声势。在巨大的振动与声音里，邮递员恢复了意识。虽然还没明白发生了什么，不过看到少女巨大的脸，吓得睁大了眼睛。邮递员想要发出惨叫，却发不出声音。

不要害怕。马上……
马上我就能成为人类了。

少女用慈祥的笑容，把吓得无法动弹的邮递员包起来。少女的手发生了变化。黑色的纹样不停扩大，数根锐利的刺从手上长出来。尖刺就这样变成武器的形状，漂浮在少女的周围。北上的长着爪子的巨大手腕上也长了很多出来。

“快逃！”

凯宁叫喊的同时，漂浮的武器袭向尼尔他们。她正用巨大的手腕把自己身体做的“长枪”甩过来。长枪射中地面时把脚下的沙子大量冲飞。尼尔一边叫喊一边翻滚。

“居然把自己的身体丢过来，从来没听过这种事！”

“这家伙并不寻常！”

毕竟她有过剩的强大魔力。把身体变成武器，对她来说也是不痛不痒吧。艾米尔一边用魔法障壁防御魔物的尖刺一边对凯宁叫喊。

“我尝试攻击看看！”

艾米尔的法杖出现好几根细细的光线对着魔物。下一瞬间，随着一声爆炸，魔法球顺着发射的光线轨迹击中魔物。两片翅膀被摧毁了。

然而，马上又以惊人的速度长出新的翅膀，而且还增加到三片。尼尔叫喊。

“怎么会……她是不死身吗？”

“我留下来打倒她！你们快逃！”

这么一说完，凯宁高跳起来，在空中发射魔法。所有的攻击都被甲板上的魔物之手给阻挡了。但是凯宁毫不在意，把魔力投入剑中再次攻击。凯宁一边回避魔物的反击，一边冲向少女的本体。然而，前方并不是少女的身体或头，而是包住邮递员的手。

“这家伙就是你重要的东西吧！”

凯宁的剑朝着邮递员所在的位置挥下，之前没有任何表情变化的少女睁开眼睛。在凯宁的剑刃砍到邮递员之前，好几根魔物的手妨碍凯宁的剑砍下来。魔力与魔物的能量产生出激烈的火花风暴。

此时，凯宁突然把剑的着重点移了一下。朝着少女的头部砍了过去。

魔物所有防御都集中在邮递员，还没来得及长出新手，凯宁的攻击已经命中。

由于魔物把脸转过去的关系，没有受到直击。但凯宁的剑刃依旧刮破了她的脸。

黑血喷出来，发出奇妙的惨叫。邮递员被丢到甲板上。魔物捂着脸一边寻找邮递员时，才注意到甲板上的尼尔和艾米尔已经准备发射最大威力的黑色长枪。

“这样就结束了！”

随着尼尔的叫喊与艾米尔的咆哮，魔力发射出去。

巨大魔力浓缩而成的长枪高速旋转着袭向魔物。

魔物用左手防御，而直击中的巨大长枪把手连同肩膀一起击落，少女发出惨叫。

“还没死吗？”

魔物的伤口在蠕动，好像看着几百条蛇一样的感觉。

人类……人类……人

少女看着天空。

我要 成为 人类！！！！！

切开的魔物伤口里伸出大量的触手。触手变成数百把锐利长剑，把周围一带全部切开。站在最近距离的凯宁即使用防御也被触手刺穿了左肩和右腿，直接从甲板上掉了下去。刚放完魔力还处于硬直状态的尼尔也被魔物的剑袭击。

艾米尔急忙把尼尔撞飞，自己的左手被黑影击中。

“呜哇啊啊啊啊啊！”

艾米尔发出野兽般的惨叫，整个左手被干掉了。尼尔想要去救艾米尔，却被再次袭来的剑给击飞。魔物挥动着无数黑剑，不停叫喊。

杀死……杀死……你们！

曾是少女的魔物，一边抱着被切开的身体一边叫喊着。魔物的呼吸已经错乱。即便再强大，只要受到伤害，再生速度也追赶不上。

但是尼尔他们受到的伤害也很巨大，所有人都站不起来了。魔物看着尼尔用黑手一把抓住。

“啊……尼尔被！”

艾米尔一边颤抖一边看着天上。

凯宁光是从血滩中站起来就已经用尽全力。

当魔物准备把尼尔吃下去的时候。

“住手！”

那是刚恢复意识的邮递员，他以那不稳健的步伐朝着魔物身边跑去。

邮递员把掉在一旁的脆弱木棒当做武器，一边打颤一边与魔物对峙。

“你这个……怪物！”

说好 要 一起生活的……？

“消失吧！吃人的怪物！”

因为 是你 让我 唱歌的

“放开那个人！”

想和你 活下去 我才……想变成人的

“我最讨厌你了！”

少女停止了动作。

重新看了看自己的身体。身体被切断的部分已经冒出黑烟。这样下去受的伤应该可以恢复吧。

但是，这正是自己是个魔物的证明。这个丑陋的身体究竟是什么，我不是想要成为人类吗？

变成这种身体……我……究竟……

看着邮递员，他的眼中充满了愤怒与恐惧。

“去死吧！”

他口中说出的话刺中内心。听到了崩溃的翅膀掉进海里的声音，她明白自己已经维持不了这个身体了。

已经渐渐回想不起来活着究竟是为了什么，她把手里握着的尼尔放了下来。

慢慢抬起头。前方一片金黄色的夕阳闪烁着，是曾经约好一起去看的那片夕阳。

啊啊……原来……

世界如此的美丽啊……

凯宁从背后飞了过来，少女没有任何抵抗。

发出一阵十分鲜明的声音。

少女那被切下的头慢慢落下。

巨大的身体化为黑沙慢慢失去实体，黑沙最终也被海风吹走消失。

被破坏的遇难船。夕阳在海面的反射下犹如宝石一般闪烁着。

10

海岸城市的酒吧二楼也是简单的旅馆。

虽然床很破旧，总比睡在野外要好。凯宁像是拖着疼痛的脚一样站了起来。

那之后过了三天。邮递员说我们救了这座城市硬让凯宁三人住在了旅馆。平常的话肯定会拒绝，但是凯宁他们受的伤也很重，只能欣然接受好意了。

艾米尔还在睡觉，被破坏的左手已经再生到手腕部分了。虽然不知道是怎么再生的，不过这样下去再过一天就能恢复原来的样子了吧。

伤势较轻的尼尔和臭书一起去帮邮递员做事了，差不多我也该离开这里了。

这时我注意到夹在胸前的一张纸。

这时魔物身体崩溃时掉下来的东西，好像是一封信。密密麻麻写满了十分难看的字。本以为是邮递员的东西，但他确说那个魔物的东西希望我们处理掉。

“没想到她是那种怪物……”

这么说着，邮递员的脚上隐约浮现出黑色的文字。

打开信。

杜兰很好奇的询问。

“这是什么？”

“是信。那家伙写给邮递员的。”

“哈哈哈哈哈。好丑的字！”

“按照字样拼命画出来的吧”

“……上面写着什么？”

凯宁没有回答，把信撕了。

窗外照射着明亮的阳光。

窗外看到的海十分平静，仿佛遇难船上的战斗已经是过去的事情一样。

撕碎的纸从凯宁的手上掉下来。

其中一张碎纸上，看到十分难看的字写的一句“谢谢”。





窄门

著 :名取佐和子
原案 :cavia/ 横尾太郎

高耸的石墙对面传来男女老少的笑声。

“大家很开心的样子。”

艾米尔这么说完望着墙壁，漂亮整齐的牙齿发出朝气有力的响声。从刚开开始他就不停说着同样的感想，这已经是第五次了。凯宁没有说出口，心中这么想到。

尼尔的村子今晚有波波尔主办的祭典。主办的原因有人说是图书馆收藏的书突破一万本纪念，也有人说是村子建立 150 周年纪念，实际并不是很清楚。总而言之就是以什么为名义举行搞个祭典喧闹一整天。

“尼尔现在也在享受吧？”

艾米尔的声音流出真切希望他能玩的开心得同时，也掺杂着一种自己不能一起享受的失落感。

凯宁什么都没说，如果开口的话自己也一定会用艾米尔同样的口气说的。凯宁静静沉默，望着村子门口紧闭的大门，这是自己和艾米尔绝对不会通过的门。

昨天深夜，凯宁也艾米尔和平时一样在村外野营时，门突然打开了。有人从门里走出来，来到她们的身边。那个人正是图书馆的馆长波波尔。

“一晚也好，想让村里人从害怕魔物的生活中放松一下。”

厚厚的刘海下一双知性的眼神闪烁，波波尔讲述了关于明晚祭典的计划。凯宁一听，很明显她所说的“村里人”代表就是尼尔，所以才会来找我们。正因为她知道为了尼尔的话凯宁也会协助，才会过来。

“祭典期间，总是会比平常要缺少人手防范魔物。……我也明白对禁止出入村子的你们请求帮助是件很厚脸皮的事情……”

“夜晚的看守就交给我们吧。无论什么魔物我们都会在门外拦下。”

凯宁没有听波波尔说完繁琐的请求，直接答应了。在门外看守吧，这也是暗指，即便是祭典也不要进村子来的警告吧。

令人讨厌的女人。

面对凯宁锐利的视线，波波尔平稳带过，地下头说了句“拜托你们了”后就离开了。

过了一晚，来到村外的尼尔一脸阴沉的说“今晚好像有祭典”。

“我现在完全没有这种心情。”

“祭典开始的话，马上就会有心情了。”

凯宁当即回答后，尼尔一脸扫兴地沉默了。

艾米尔故意用开朗的声音说。

“祭典！不是很好吗，偶尔也需要放松一下才行。”

“但是……”

“小鬼，艾米尔说得对。绷得越紧的弦越容易断，你难道就不能领会波波尔想让你放松一下的心情吗！”

最后被白之书说了一顿后，尼尔终于点头。

“那凯宁和艾米尔今晚也放松一下吧，我们一起去祭典。我会拜托波波尔让你们两人一起参加的。”

尼尔天真地说出这种提议。面对他天真的笑容，凯宁有点不爽了。

“没兴趣。”

艾米尔像是配合凯宁的冷语一样上前说道。

“那、那个，我也马上会犯困的，不太擅长参加夜晚的祭典。还是尼尔和小白一起玩的尽兴点吧。好吗？”

骸骨一样的脸上并没有表情变化，但从激动的口吻中可以感觉到艾米尔的动摇。然而，尼尔没有察觉。仅仅一句“我知道了”后，老实地点了点头。

“大家很开心的样子。”

艾米尔又说出同样的话，这次是带着犯困的口气说的。

“第 6 次了”

“诶？”

“没什么，快睡吧。看守交给我来。”

“但是……”

“睡吧，尼尔一定也睡了。”

凯宁毫无根据的断定后，艾米尔轻易就相信了。说了一句“晚安”后，他就盖上挡雨用的厚厚帆布躺下，瞬间迸发出了安稳的睡声。睡声和就普通的人类小孩一样。

看着艾米尔安稳的睡着后，凯宁伸了个懒腰。她挥动起两把剑，确认剑刃没有磨损后，又收了回去。这个巨大铁矿对于凯宁而言是代替语言来表达自己心情的道具。把手放在刀柄上，像是疼爱一般温柔地握着。

已经深夜了，石墙对面的吵闹声依旧持续着。而且还比之前更加热闹的样子。传来了精神的音乐和动听的歌声。这歌声应该是德波尔唱的吧，各种口笛声和拍子声重叠，到处充满了欢声笑语。这就是所谓的宴会高潮吧。原来祭典这是这么彭拜人心，让人放松的活动吗？对于一次也没有体会过的凯宁而言，这是闪烁发光的未知世界。

随着人们的欢声笑语，一阵香味也飘到村子外面。是肉 凯宁肚子叫了。就好像听到了她肚子饿了一样，门突然打开了。凯宁马上警戒起来，但是看到地面伸出的影子马上松了口气。

尼尔拿着一大盘装满肉和水果蔬菜的盘子站在那里。

“辛苦了。肚子饿吗？虽然已经凉了，但我带了肉来，很丰盛吧？”

尼尔看到睡着的艾米尔，可惜的说了句“来的有点晚了吗”。

凯宁一边看着很美味的肉，一边闭上嘴。愉快到让人忘记时间的祭典，一定也给尼尔带来了片刻的安宁和快乐吧。即使在这样的祭典时尼尔也没有忘记我们，想和我们一起分享快乐。

凯宁的口中怎么也说不出“谢谢”这么简单的话。一次次欲言又止后，还是粗鲁地抢走了尼尔手上的盘子。用手抓住烤肉一口咬下，皮下面的肉十分的柔软，每咬一口就有很多肉汁和血一起滴出来。

凯宁憋住想说的话，一个劲的啃肉。尼尔看着这样的凯宁，笑了起来。

“果然肚子饿了啊。”

不是，并不是这样。凯宁含糊不清地说着，被门里露出脸来的一个少女的声音给盖过了。

“尼尔，你在这里啊？快来快来！德波尔她可搞笑了。”

“诶？德波尔她怎么了？”

必须存在的区别，必须保持的距离。作为旁人的忧郁与叹息。

弯下来的腰又站起来，尼尔愉快地跑了过去，与村子的少女一起回到祭典中。他挥着手说“那么，明天见。晚安了”，凯宁只是沉默地目送。大门再次紧闭。一大盘的美味突然黯然失色。

“被差别对待的人啊，我很同情你。”

突然，声音像是在脑中闪现。凯宁抱着头站立不稳。下一瞬间，感觉到草丛中发出魔物的气息，手里拿起了剑。

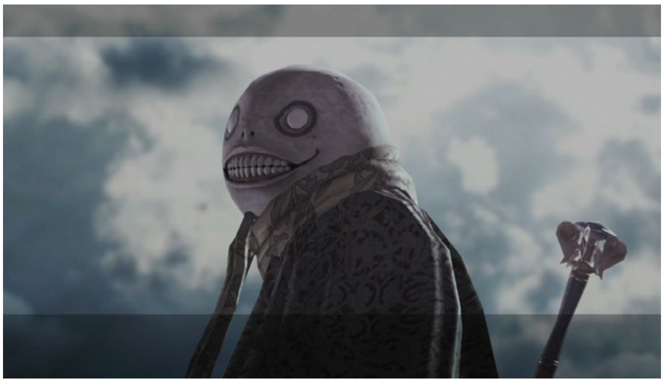
“哦？看到我们魔物就要立刻杀死吗？”

“我” ？凯宁睁大了眼睛。脑子里传来的是魔物的声音吗？魔物在说人类的语言？难不成！

凯宁想放生大笑，然而发热的左半身已经让她笑不出来。左手已经数倍膨胀，黑色的肿瘤在蠕动。

“魔物会对魔物共鸣。”

正如脑中响起的声音所说，看来自己的内心和身体已经被魔物侵蚀了。这样下去，不久之后就会变成完全的魔物吧。





像是被什么击中的声音，眼前变得一片黑暗。明明看得到，却看不见。眼睛看不见色彩。原来这就是绝望吗，凯宁咬咬牙，用两把剑拼命撑住差点掉下去的身体。魔物笑着说。

“完全的魔物……喂，你是不是误会了什么？再说，你本来就……”

“闭嘴！不要偷窥的我内心！给我去死！你这个※☆○ × ☆家伙！”

用尽全身力气，把剑刺向草丛。想要杀掉魔物的杀意，给凯宁带来了力量。

魔物是祖母的仇敌、仇敌、仇敌、仇敌……凯宁眼睛变得通红 ,头发竖起。渴求鲜血，十分从容地舔着舌头。

看到黑色海市蜃楼一般的魔物从草丛里跑出来，她立刻追上去，挥动长剑。那是可以切断手腕一样有力的斩击。而此时，魔物的声音继续传来。

“住手，喂，说了让你住手。”

“很开心吗？只要杀掉魔物祖母就能瞑目，尼尔也会高兴。肯定很开心吧。”

“但是，那又如何？就算杀了我们魔物，人们对你的差别待遇不会改变。连祭典也不让你参加。这世上就是如此。我明白 ,我很明白。因为我。”

魔物的话就此打断，凯宁的剑已经把魔物一刀砍下去。像影子一样的魔物，砍下去还是和平时一样的感觉。有种切实砍掉肉，切掉骨头的手感。

平常的话肯定从头到脚一口气砍下去了，今晚却在一半停手了。魔物临死前的悲鸣在她的脑中回荡。淋浴着喷出的体液，凯宁脸上十分痛苦。

“你……在……迷惘吗？”

魔物临死前依旧不停说话。

“你自己不也……开始明白……了吗？我们魔物才是真正的——”

魔物的声音十分细小，动不动就被混乱的呼吸声打断。即使如此，凯宁也听到了。不经意听到了，得知了真实。

“骗人。”

凯宁发出呻吟，但是她明白魔物说的话并不是谎言。内心的深处已经理解了。

坐倒在地的凯宁面前，魔物站了起来。拖着像残骸一样身体，想从这里跑掉，想要存活下去。

这时，听到了什么东西爆炸的声音。凯宁追着声音往天上一看，天上浮着巨大的烟花。原来波波尔为祭典的余兴节目准备了这样的东西。随着耀眼的火花，凯宁的心中恢复了颜色。

眼皮里面，又浮现出祖母被魔物吃掉时惨状尸体。视线的角落里，看到了正在安稳睡觉的艾米尔。然后在心里，感受到了尼尔的愿望。

赐予所有魔物死亡！

“臭※○☆□ × ☆○！我绝对不会原谅你们，不可能原谅你们！”

凯宁呻吟着，重新站立起来。全身恢复了力气和热量。

“是吗……真可惜，我以为……你能够理解……被迫变成这样……被差别对待的人的痛苦……”

“闭嘴！闭嘴！闭嘴！”

凯宁发出尖叫 ,弯下膝盖 ,朝着逃跑的魔物高高起。在空中架出两把剑，直接一口气砍了下去。

对着一动不动的魔物残骸，依旧不停砍。生怕自己停下来脑中就会听见听见声音，凯宁一个劲叫喊，继续砍着。

究竟过了多久呢，感觉到耳边有一种温暖的气息。

“住手。快住手啊凯宁。已经够了，他早已经死了。”

回过神来，艾米尔正在制止凯宁。

“是吗，死了吗。”

用草擦掉刀刃上的体液和细小肉片，凯宁终于把剑收进剑鞘。看来是紧紧握了很久吧，两只手上的血泡已经爆开，手上都是血。

“究竟是怎么回事？我睡着的时候究竟发生了什么？”

艾米尔一边包扎凯宁的手掌，一边担心的问。

凯宁摇摇头，回答了一句没什么。

这时，村子里又升起烟花，凯宁和艾米尔一起仰望天空。

“真漂亮啊。”

艾米尔看着天上五颜六色的光芒笑了。然后，轻轻嘟囔着。

“烟花好看啊。就算在村子外面，也能一起欣赏。”

凯宁沉默地看着坚固的大门。

村子内部和外面，这种距离对自己来说已经是无所谓的事情了。

不知道你们是否明白，自己今晚已经超越了这个巨大的分界线。

她感觉村民们喧闹的声音渐渐远去，尼尔也渐渐远去，就连艾米尔也渐渐远去。

不知道是一种幸福。

凯宁闭上嘴。所以无论发生什么，都不会告诉他们真相。

凯宁关上了心中藏着秘密的大门，锁上钥匙，重新看着艾米尔。然后询问道。

“天还没亮吗？”

环游世界八十天

著 ：映岛巡
原案 ：cavia/ 横尾太郎

第 1 天

话说回来，沙漠真是难以行走啊。啊，又埋进去了。嘿咻。

被吹飞掉下来的时候，掉在沙子上真是得救了。要是掉在石头上的话，就算姐姐的身体是不死之身，也不会平安无事吧。

不过，沙子上居然行走起来这么困难。真佩服假面城市的人们能够很平常的在这上面走动。说起来，尼尔也一副很难走的样子，不过还是比我现在的移动速度要快的多。果然，还是得想办法把身体恢复才行。

唔，怎么办。这附近的话只有沙子啊。能用魔法把沙子变成身体吗？不对，现在手都没有，能够使用魔法吗？在说权杖也丢了。

真麻烦啊……

不不，比起一个劲烦恼，还是做做力所能及的事情。正所谓车到山前必有路。

只要集中魔力的话，就算没有权杖也可以。没错，给沙子注入魔力……

看我的！

呜哇哇哇哇。好大的沙尘，真不愧是沙漠！

随时随地就能简单引发沙尘暴！不对，现在可不是说这种话的时候！

…

……

…………呼。沙尘总算有点像样了。

看来就算没有权杖没有手，也能够使用魔力。太好了太好了，慢慢变成身体了。这样就能正的走……

诶？啊？哇！陷下去了！头陷下去了！

啊～啊，散掉了……看来用沙子来做，强度不够的样子。

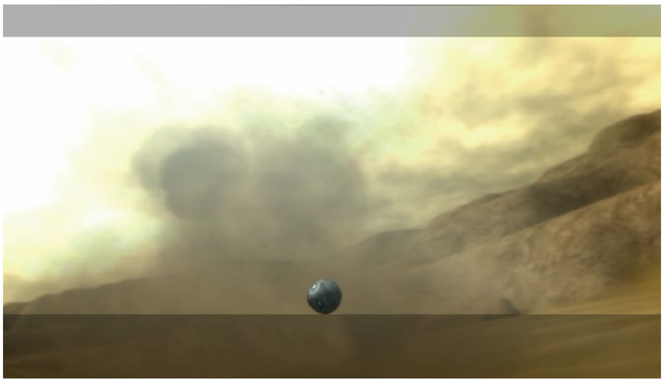
不过，也知道可以使用魔法了。只要找到强度足够的材料，就能做出耐用的身体。嗯。加油。这次就当做尝试了。

首先得去有沙子以外的地方才行。地面时土地的话就能一口气滚动了。呜哇，又埋进去了！

第 9 天

总算逃出沙漠了。真的很想早点去到别的地方啊。每日每夜看着同样





的颜色，实在让人受不了。

嘛，总之达到不是沙子的地面了。这次是岩石地带，很硬。但是，感觉有点太硬了，地面凹凸不平的，移动起来也很辛苦……不如说，好痛好痛好痛！撞在凹凸不平的地上好痛啊！

和沙漠不同，岩石地不直立行走的话，HP 马上就会归零了。得快点做个身体。幸运的是，这里有坚固的石头和岩石，应该能做个结实的身体。

嘿呀！

……果然没权杖的话，总感觉不顺手。口号这样就行了吗？总感觉哪里不对。不过魔法能够正常使出来的样子，就不在意了。嗯。

好！这次总算完成结实的身体了。得快点回到大家的身边去。说不定凯宁又在和小白吵架了。

咦？走、走不动！？为什么！？

…

……

…………这个身体太重了。

第 17 天

穿过岩石地又花了不少时间，感觉我头部的 HP 也减掉了不少。虽然往事再提也不是办法。

总算来到普通的地面了，是不软不硬的土地。真高兴，还有干净的湖。和北平原的景色不同，有很多水鸟。因为没有魔物很好栖息吗？这里的话说不定能找到好素材。

什么比较好呢？又要有能够支撑头部的强度，又不能太重。轻的东西、轻的东西……对了！

水鸟的羽毛如何呢？书上有写鸟类的羽毛，是表皮角质化后形成的。有柔软性，收集大量用魔力固定好的话，强度也会很结实吧。而且重要的是，很轻！要快速的移动，果然要轻点才行！

有这么多水鸟的话，换毛时掉下的羽毛也会很多吧。接下来只要在下风处等待，鸟毛、好多的鸟毛。鸟毛、好多的鸟毛。鸟……

诶嘿嘿。

要是告诉尼尔的话，他会笑着说很有趣吗？

待会在想！现在下风处待机。

第 24 天

…

……

…………不行，水鸟的羽毛完全不飞过来。现在不是换毛的季节吗？

没办法，采取强硬手段。逮住水鸟拔下羽毛！不不，我不会把鸟毛全扒光，那么过分的事情我才不会干。只是稍微拿一点而已。

总之，先试试看再说！上了！看我的！

不对，手都用不了根本抓不了啊！哇！掉下去了，要掉下去了！掉到湖里了！

…

……

…………哈，差点就要感冒了。已经全身，不对，整个脑袋都湿掉了。不过，没想到一个脑袋也能游泳。已经知道自己掉进水里也不会溺水了，也就是说尼尔掉下水的话，我就能救他了。真好。

第 26 天

结果收集到的水鸟羽毛只有这么一点。这样的话，就算做也就够做一个手指而已？那样的话，不如先做衣服吧。穿着也很重要，虽然可能会是一件充满鸟臭味的衣服。

诶？诶？为什么会有狼来？我不会被吃掉吧！？我不是鸟类的同伴啦！

哇！

啊，吓了一跳。头没事真是太好了。虽然羽毛被夺走了。真是冒失的狼啊，羽毛又不能吃。

再说，狼不是生活在沙漠里的吗？和狼群走散了吗？不过好像和袭击假面城市的狼群不是同类的样子，一定不是一头坏狼吧。

第 31 天

又有什么来了！又是狼吗！？好像不是，又是大型野兽！？那个、咦？是叫什么名字的动物来着？猫科肉食兽类。

不是说这种话的时候啊！得快跑！这次一定会被吃掉的！被那种爪子袭击的话，就算是姐姐的身体也会死的！

呜哇——！

咦？没有吃我？只是戳着我的头滚动？哇，又来了！

呜哇————！

难、难不成，我被玩弄了吗？该不会这个猫科肉食兽是在玩耍？

呜哇————！

怎样都好，别把我滚来滚去的啊！我可不是球啊！

呜哇————！

对、对了！可以使用魔法，只要飞起来逃跑就行了！

…

……

…………呼，总算逃掉了。得救了。啊啊，脑袋还在打转。

第 33 天

应该早点察觉自己可以飞的，那样就不会在岩石地受罪了，也可以很快穿过沙漠了。得好好反省。

说到反省，身体的材料也还需要多考虑一下。感觉之前省事只用一种材料来做就是一个错误。机器人山的店里也是，为了强化武器需要使用各种材料。

跳着旋转着，一颗旅行的头。飞着旋转着，又是一颗头。

早知道会这样，在机器人山的店里时应该更认真的看看才对。但是，那个弟弟，没去一次的时候，眼神就变得更加诡异，太可怕了。听说他自己把自己的手切下来了，是不是真的呢……

说起来，尼尔是怎么收集材料的呢？记得是在地面上挖挖，在海边捡捡。重点就是需要一点点积累努力才行……我也要学学他。

第 59 天

已经完全看不到湖的影子了，感觉来到很远的地方了。一天到晚都是些陌生的地方。就算不够环绕世界一周也环绕了四分之一了吧？

本以为只要飞着前进就能安逸的旅行了，看来空中旅行也很辛苦啊。因为，空中有各种猛禽类和长着翅膀的东西啊，虽然我也会用魔法进行反击。

只不过，行李……应该说收集的材料变多，战斗起来也很辛苦。你想想看，又要用魔法搬运行李，又要维持飞行，还要对敌人进行攻击，一心三用啊？应该说脑子很混乱，还是说魔力很混乱，感觉眼睛都能射出激光了。

于是，我决定增加行李后还是在地面滚动移动比较好。俗话说出门在外必有福，我这么滚下去也会碰上不少材料。铁矿呀、天然橡胶啊、黏土啊。

还有海边的漂流木和黑珍珠什么的。

但是，和大蜘蛛正面对决的时候真是吓死了。

第 66 天

是海岸城市！终于回到这里了。离尼尔的村子还有一点距离。材料也收集了很多，接下来飞过去吧。想快点见到尼尔！啊，还有凯宁和小白。

咦？为什么？为什么海鸥群会朝我这边飞过来啊！？难不成误会我弄乱了他们的地盘！？

不是啦不是的啦！是误会！不要来我这边！还有行李，飞起来很困难啊！

...

......

结果，掉到海里去了。真没想到，海鸥还挺凶暴的。

不过，真难受啊。海水干掉后，居然这么黏黏的。

啊，不过！这个不是生锈的水桶吗！这是尼尔强化武器时使用过的材料。只要用这个，也能强化我的身体。

偶尔沉到海里也蛮不错呢。太好了太好了......哇！那条鱼是什么！我想起来了！是邓氏鱼。尼尔花了很大功夫才钓上来的鱼。还和奇怪的老爷爷修行过，技术那么好都花了那么大功夫。

不对！不能吃我！我很硬的！咦？要整个吞下去？

不要啊啊啊啊啊啊啊！

...

......

............哈啊哈啊，倒大霉了。能逃掉真是太好了。避免再遇到麻烦事，得快点做出新的身体才行。

第 80 天

有这么多材料的话，足够做出比以前更好的身体了吧。嗯，做个强壮又帅气的身体。

因此，马上开始生成作业吧！把材料放在地上，让魔力集中......

哈——！

咦？

...

......

............有、有种不好的预感。咦？为什么坏掉的时钟里面冒出烟来！？不会吧！？黄铁矿起火了！？难道说失败了！？烧起来了烧起来了！古老的教科书烧起来了！不如说，要爆炸了！？

呜哇啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！

...

......

好痛啊......

感觉......好像被炸飞到很远的地方了。

喂，这里不是沙漠吗！

前功尽弃......指的就是这种情况吗。就好像玩大富翁投塞子走到了“回到起点”的格子上一样吗？

说起来赛巴斯酱也说过，比起创造，破坏起来更简单。他是认真的啊......

哈，这样下去，什么时候才能做好身体呢。慢慢吞吞下去的话，凯宁和小白一定吵得打起来了。凯宁那么粗暴，小白话又多。

得加油才行！加油，快点去见尼尔他们。

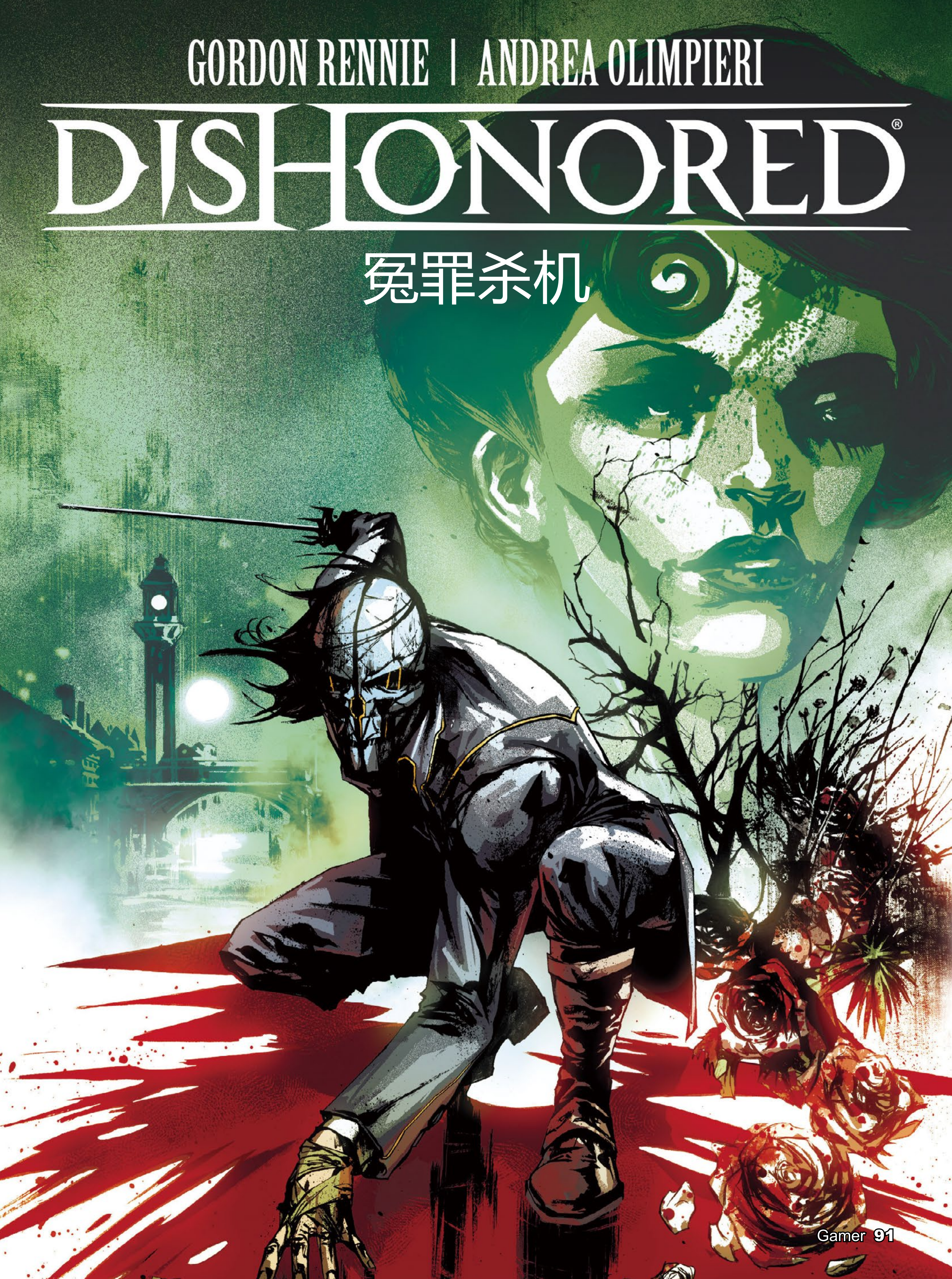
首先要穿越沙漠......然后。

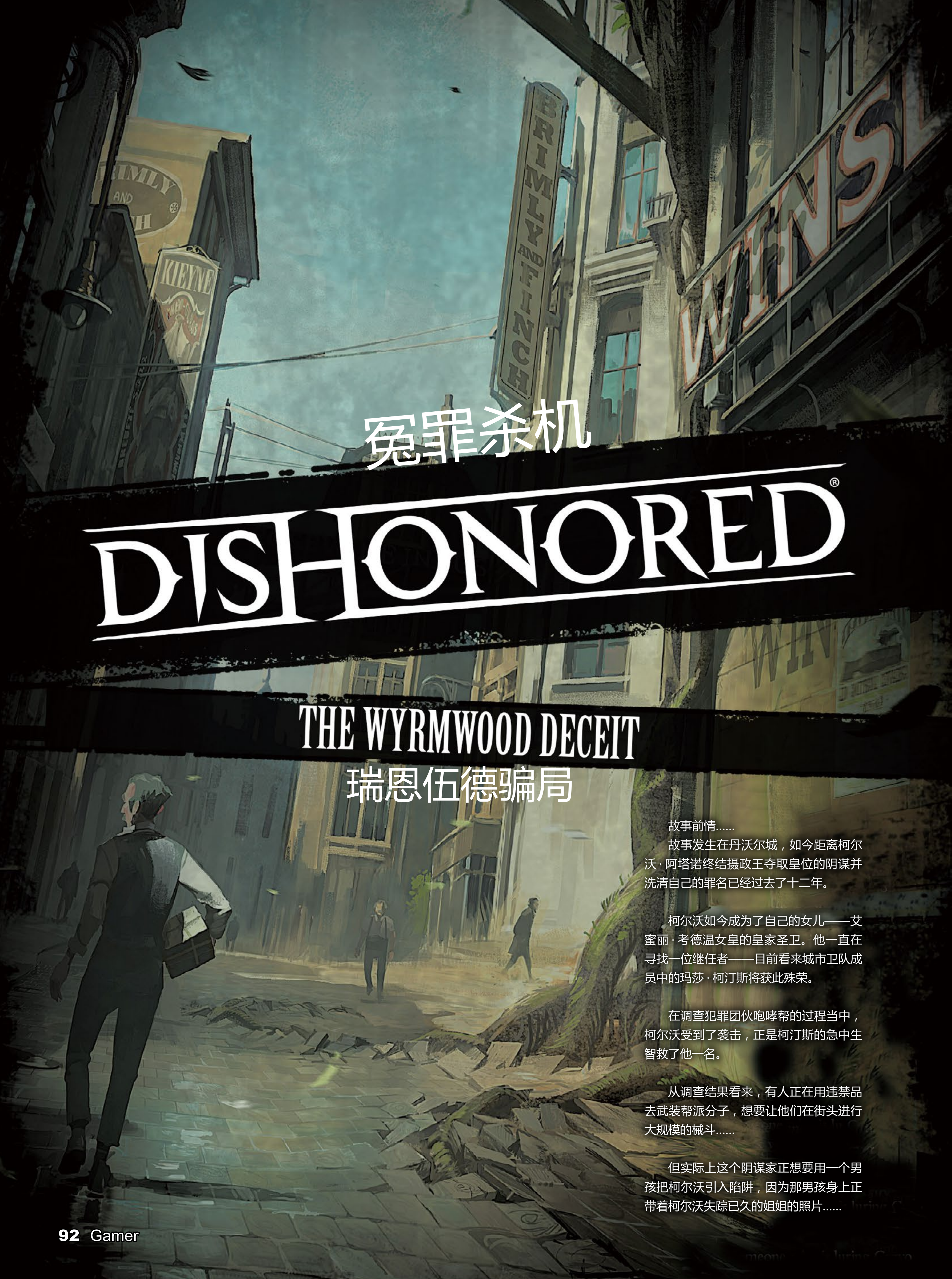
我想想......

嘿咻。

（完）




GORDON RENNIE | ANDREA OLIMPIERI
DISHONORED®
冤罪杀机



冤罪杀机

DISHONORED®

THE WYRMWOOD DECEIT

瑞恩伍德骗局

故事前情……

故事发生在丹沃尔城，如今距离柯尔沃·阿塔诺终结摄政王夺取皇位的阴谋并洗清自己的罪名已经过去了十二年。

柯尔沃如今成为了自己的女儿——艾蜜丽·考德温女皇的皇家圣卫。他一直在寻找一位继任者——目前看来城市卫队成员中的玛莎·柯汀斯将获此殊荣。

在调查犯罪团伙咆哮帮的过程当中，柯尔沃受到了袭击，正是柯汀斯的急中生智救了他一名。

从调查结果看来，有人正在用违禁品去武装帮派分子，想要让他们在街头进行大规模的械斗……

但实际上这个阴谋家正想要用一个男孩把柯尔沃引入陷阱，因为那男孩身上正带着柯尔沃失踪已久的姐姐的照片……

冤罪杀机 瑞恩伍德骗局

DISHONORED®

THE WYRMWOOD DECEIT

编剧
GORDON RENNIE

作画
ANDREA OLIMPIERI

艺术助理
NATHAN RAMIERZ & SAMUELE COLETTI

上色
MARCELO MAIOLO

填字
ROB STEEN

开发商
Arkane Studios/ Bethesda Softworks

协力编辑
Harvey Smith

TITAN COMICS

编辑
Tom Williams

高级设计师
Andrew Leung

高级编辑
Andrew James

泰坦漫画审查
Lizzie Kaye, Jess Burton, Amoona Saohin

生产主管
Jackie Flook, Maria Pearson

生产助理
Peter James

生产经理
Obi Onuora

高级销售经理
Steve Tothill

高级营销经理及新闻官
Owen Johnson

营销经理
Ricky Claydon

广告经理
Michelle Fairlamb

出版经理
Darryl Tothill

出版总监
Chris Teather

行动总监
Leigh Baulch

执行总监
Vivian Cheung

发行人
Nick Landau

特别鸣谢 ： Raphael Colantonio, Steve Perkins, Mike Kochis, and everyone at Bethesda Softworks.

分销商 ： Direct Sales Diamond Comic Distributors
书报亭分销商 ：Total Publishers Services Inc, John Dziewiatkowski, 610-851-7683

WWW.TITAN-COMICS.COM

Become a fan on Facebook.com/comicstitan Follow us on Twitter @comicstitan
For information on advertising, contact adinfo@titanemail.com or call +44 20 7620 0200

Dishonored: The Wyrmwood Deceit #2, September 2016. Published by Titan Comics, a division of Titan Publishing Group, Ltd., 144 Southwark Street, London SE1 0UP, UK. Dishonored © 2016 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Dishonored, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. No portion of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, without the express permission of the publisher Titan Comics. TC1488



画师：
JULIA FROST



索科诺斯，在像一辈子那么久以前 ：
“跟我说个故事嘛，碧儿翠丝，你答应过我的！”
柯尔沃！你别突然静悄悄地冒出来，快把我吓死了。上辈子你肯定是只猫。
我就知道你会躲在这里。
是吗？你是怎么猜到的？
因为你喜欢看着船离港。其实我也喜欢看。
你看到那艘大船了吗？那是帝国海军的战列舰……



……船上的水手和海军合起来有超过 400 人，里面许多军官都是来自于吉尔斯托岛上最优秀的家族。
猜猜那艘正在入港的货轮是哪来的？它是来自于莫雷。这船应该是打算来这边运上一些水果和各种香料，这些都是他们当地的稀缺品。
那莫雷的人们真是太可怜了。我简直无法想象没有胡椒和辣椒，或是没有白糖和鲜橙子的生活。
那你为什么还是想要离开呢，碧儿翠丝？
你说的这些外地没有的东西在卡纳卡遍地都是。
这我很清楚啊，弟弟，但其他地方也有着我们这里没有的东西。
其他地方？你是说吉尔斯托 对吧？你是指丹沃尔城。
或许我会去丹沃尔城，但也或许会在一年里去其他十几个城市看看。
我决定要去当兵了。
你会成为一位上流女子，嫁给某个大人物，或是成为皇帝宫廷中的宠儿，而我就会在那边继续守护你。
那里会有阴谋，会有各种危险，甚至有巫术，但我会在你身前为你遮风挡雨。


你能想象吗，柯尔沃？壮观的巨塔高高耸立在雷恩黑文河畔。
港口里停满了捕鲸船，而那些工厂和工坊里总有着奇妙的发明诞生。
如果你想要去丹沃尔，那我也会和你一起去。
那我勇敢的小*柯尔沃·阿塔诺*又打算在帝国的首都靠什么谋生？
我说得对吧，碧儿翠丝？我们可以一起远行。我们可以——
碧儿翠丝……？


我的姐姐碧儿翠丝。
她在我还是个孩子的时候就离家出走……之前甚至没对任何人提起过这个想法……
我在过去曾经想象她是随着其中一艘大船远航而去，离开我们的故乡去追寻更好的生活。
但那是很久很久以前的事情了……
那时候我还不知道那些背井离乡，前往冷酷而严苛的帝国讨生活的年轻人的遭遇。
这是*查林顿·路德*的家，他靠着销售香料、异国珍品和其他奢侈品发家致富。
但不为人知的是，他还兼营人口贩卖和其他草菅人命的行当。



我今天早些时候来过这里，前来会见这位丹沃尔城里最举足轻重的贸易亲王……
皇家圣卫大驾光临！简直是蓬荜生辉啊！
女皇陛下玉体还安好吧？我上个月还在皇塔的觐见室向她本人问安——
我在来之前有让人通报过上门拜访的目的。你有去调查过吗？
啊，应该是吧？是关于某些离家出走的流浪儿是吧？
真是不好意思啊，柯尔沃大人，但我实在不太明白这有什么值得——
先生，能让我说句话吗？
皇家圣卫。我相信你能够理解，我的雇主所涉及的生意范畴既广阔又多样。
理所当然的，他肯定不能去为每一个试图用他的船偷渡到丹沃尔城的底层乡巴佬担上责任，对吧？
不过嘛，如果你愿意留下关于你手上线索的细节，我会亲自确保让我们在城里的代理人们都传阅一遍。
你真是太周到了。
这些打着官腔的家伙也敢这么明目张胆地去冒犯我这个皇家圣卫，哪怕我是女皇的公共脸面之一——


但对着一个恶名昭彰的假面鬼影提出的质问他们就没法淡定了。
求你了！我已经不再干那门生意了！很久之前我就放弃了在那个领域获取利润！
我这会儿可是个守法的商人！
那现在是谁在管那一块？
他这会儿倒是知无不言了，就像其他被我审问的人一样。
最后他告诉了我一个名字——起码算是个外号吧，叫*“疯子汤姆”*


我从没听过
这名字——
但我很清楚要怎么去
找到他。


玛莎！柯汀斯警卫员！你要去哪？
你好啊，梅修长官。看来你今晚还挺忙啊。
先是有个持械的入侵者闯进了路德家的大宅，而现在有人把切普赛德区闹了个底翻天。
我们正在赶去老威士忌厂不远处的某个众所周知的咆哮帮窝点，那里据说有骚动，要跟咱们走一趟吗？
抱歉，长官。我正在赶着去帮圣卫大人办点其他的事情。
你这就开始当柯尔沃·阿塔诺的小跟班了？
我都不知道是该佩服你还是该怜悯你。
是啊，阿列克西。我也是感觉复杂啊。


一个新的刺头正在这个城市里横冲乱撞，把商业巨头和低层犯罪分子之类的家伙都吓得夜不能寐。
在我看来这像是某个人正在试图寻找情报……
我也在找情报，但办法不太一样……
……毕竟嘛，就算是在丹沃尔这种地方，也是有着不靠拳头和刀剑就能够获取到自己想要的信息的渠道。


原来是柯汀斯警卫啊！我当然是随时乐意帮助城市卫队里的那些勇敢的男士和女士的！
谢谢你的配合，市民同志。
SHINNK
和女皇陛下统治下的守法良民交流简直太让人高兴了。


不过嘛，到了最后还是
免不了舞刀弄枪。
KDASH
奥斯里克！咱们
来好好聊聊吧？
有人把那些来自异国和
违法的武器走私到了旧
港口区。
这些东西都是哪来
的？他们又打算拿什
么东西当回报？
他这会儿倒是知无不言了，就像
其他被我审问的人一样。


这是瑞恩伍德大街。许多丹沃尔城的市民都听过这里，但很少有人曾经踏足其中，理由很简单——
这是最激进的炼金术师的聚集地，还有人在做骸骨护符雕刻生意，甚至容纳着从帝国每一个阴暗角落跑出来的异端邪说奉行者。
督军们每几年就会把这里扫荡一遍。有一次他们甚至把这里半条街烧成了白地。但总有钟情于这片地方的家伙重新跑回来聚集。
调查走私能查到这里也是够奇怪的。
横跨着整条大河的*老伯林顿钢铁*厂位于铁锈区。
我的追查探问最终把我带到了这么个奇怪的地方。


这就是奥斯里克口中提到的地方。
要是他把我给骗了，下回咱们进行“友好交流”时我就得给他留点印子当纪念了。
这就是他们提到疯子汤姆的所在地。
他们应该不敢欺骗我。我想自己在刚出手时造成的伤害已经足够让他们三思了。
无畏的勇气和执法权。实话实说，这两者才是城市卫队的警卫们最大的武器。
这里的屋主泰特斯・格林德尔！城市卫队奉命前来逮捕你！
潜行的技巧和界外魔给我的赠礼。这两者才是丹沃尔那臭名昭彰的皇家圣卫最好的工具。


一股发霉和灰尘的味道。但还夹杂着其他的味道……
格林德尔？
该死……
毫无生气。这里已经被遗弃多年了。
起码我刚进来的时候是这么觉得。
在那儿——！
孩子。被关在笼里。



不。这些是动物。但是已经足够在一定距离外误导我的透视能力……
好啊，好啊，看来我们有贵客来了？
看来我的行动早已被看破了。
这不就是那位把半个丹沃尔中最优秀的罪犯也吓得发抖的先生吗？
孩子，我们俩得趁这机会好好聊聊。


他死了。而且应该有好几天了。
那味道在这里变浓了。我现在能够分辨出来了……
……那是精心策划的阴谋的味道。


他速度很快——
我现在很想知道面具后的是哪一张脸？
——太快了。而且还很强壮——
说不定在我打倒你后，还可以发现一些小惊喜？
KOOOM
下手重了点，落地时别摔傻了啊，小兄弟。
——太强壮了。


我是在索科诺斯长大。小时候听到的都是关于黑魔法的故事，还有巫术，以及界外魔对凡人的感化——
这些东西我其实一个都不信。我只相信秩序和执法。用逻辑来去克服迷信——
……然而这个来自于我并不相信的世界中的东西正在试图杀死我。
BDAM
KOASH
我的长辈那一代人可能对此会另有说法——但我觉得最后是狗屎运救了我一命。
而逻辑则告诉了我下一步该怎么做——


逻辑……和我狠狠下工夫跟别人学过的枪法。
是那副画搞的鬼。
BDAM
SHKAMM
我命不该绝，但我这次调查的线索却是断了。


——我希望某人今天晚上的运气要比我好一点。
我力道还行吧，哥们？
作为一套供氧装来说够酷炫吧？
骸骨护符。被安装到了他的战服里。
甚至装到了*他体内*！
你还能站起来跟我打不？
而且某些法术干扰了我和虚空之境的连接……
我必须要赶紧离开这里。
噢，看来咱们得去稍微逛逛了是吧？
我的眼睛可是一直盯着你……


你以为我不知道你下一秒会在哪里突然冒出来吗？
SKAAAASSSSH


溺水而死。算不得一种好的死法，但士兵就是应该战死在沙场上——
只可惜那个我正在寻找的孩子，那个看起来如此地像碧儿翠丝的孩子……
现在我永远也不可能知道我的姐姐的下落了。
END OF PART TWO

全金属的狂潮！无形的胜利！

写在第四季开播之前的碎碎念

文 ：光明の信仰　编 ：宇宙人　美编 ：雷普利

动画《全金属狂潮》改编自贺东招二于 1998 年开始连载的轻小说，故事发生在一个年代设定为 90 年代，背景为冷战的架空世界，在这个世界里，苏联没有解体，美苏两个超级大国仍然在明争暗斗。

主角相良宗介中士是神秘的军事组织“秘银”特殊部队成员，专门在世界各地即将发生战争或武装冲突的地区执行组织下达的秘密任务，化解危机。一次，宗介接到了一个要他化装成高中生潜入都立阵代高校，去保护一位 16 岁的女高中生千鸟要的秘密任务，于是，《全金属狂潮》的故事便由此展开。

动画《全金属狂潮》第一季开播时间为 2002 年 1 月，距今有近十六年的时间了。如果从原版小说开始连载的 1998 年春天起开始计算的话，原作铁粉们已经历了二十载的漫长等待，同时这个伟大故事也终于要在 2018 年春画上一个句号了。同样的季节，二十年前的开始和二十年后的结束都选择了春天，这，恐怕就是天意吧？在明年最终季开始之前，今天就由笔者带领读者朋友们通过简略回顾前三季动画内容，做一下复习总结、挖挖旧梗，以便来年更好地迎接最终季，最后还会奉上一些周边内容的赏析。（友情提示 ：本篇文章中关于第一至三季的内容存在轻度剧透，但关于第四季部分零剧透，请动画党读者放心食用）



贺东招二

（全金属狂潮之父）



《全金属狂潮》第一季 ：传奇经典的原点

动画第一季由 GONZO 制作发行，监督千明孝一，主要编剧为松尾慎和堀内修，首播时间为 2002 年 1 月 8 日，2002 年 6 月 18 日季终，为半年番，总长度 24 话。剧情对应的是原作小说第一卷《战斗的 Boy meets girl》、第二卷《失控的 One Night Stand》和第三卷《动荡的 Into The Blue》。

动画第一季的内容非常充实，涵盖了小说前三卷的剧情。小说前三卷的各种大事件都有了不错的还原。第一季第一话的展开非常引人入胜 ：大雪纷飞，亡命天涯的少女在一架雄鹿武装直升机的追杀之下被逼入了绝境，就在此时，男主角驾驶着型号为 M9 的“ARM SLAVE”（AS）神兵天降英雄救美，最终在少女即将昏迷的一刹那道出了自己的姓名 ：相良宗介。

在这之后，剧情立即进入主线，主要讲述了男主角相良宗介身为“秘银”特殊部队成员，被组织派往日本保护保护一位 16 岁的女高中生千鸟要。出于某种原因，女主似乎身份极其特殊且十分重要，宗介需要保护千鸟要免于恐怖组织的加害。随着剧情的展开，恐怖分子九龙多次计划绑架千鸟，但都被宗介一一化解危机。在以九龙为首的恐怖份子骑劫日本内陆客机至北朝鲜顺安空军基地的事件中，剧情达到了第一次高潮，秘银组织搭载 λ-drive 的试验机体 ARX-7 强弩首次对阵银色猛毒的经典桥段可谓深入人心，





但更主要的是通过这段剧情进一步将世界观扩大，引出了“耳语者”的概念和幕后神秘组织“汞合金”，可谓神来之笔。此后，第二卷《失控的 One Night Stand》中的核心剧情出现，恐怖组织“A21”企图以从汞合金处获得巨型 AS“Behemoth”对东京进行破坏，最后由宗介驾驶强弩成功击毁 Behemoth 后结束，可谓一气呵成，让人观感酣畅淋漓。

在这一段剧情结束之后，由于动画好评反响强烈，制作方 GONZO 追加了预算，在与原著作者贺东招二商讨之后，加入了一段动画版原创剧情，即第一季十五到十八话《故乡的风》前、中、后篇。在这之后又把原作短篇集小说中的《宗介和科鲁兹的新宾训练篇》章节完美植入了十八至十九话千鸟要应邀一起庆祝潜艇 Tuatha De Danann 下水一周年的剧情里，这种“临时决定”无论让原作小说党还是动画党都感到“一本满足”！即使在十六年后的今天来看，这无疑都是轻改动画中原创、改编剧情的成功范例。

第一季的二十至二十四话，则回归了小说第三卷《动荡的 Into The Blue》的主线剧情，在总体来说，五集的篇幅讲述一本小说的剧情，让人感觉节奏微赶，不过虽然进度很快，“认真起来”的 GONZO 还是给动画第一季制作了一个不错的结局。读者们回忆一下，在 2002 年新番被《火影忍者》、《海贼王》、《高达 SEED》等热血王道番统治的年代（什么？你说《高达 SEED》是平井脸偶像番？好吧你赢了……），突然出现一部结局不那么热血、甚至有点虐的《全金属狂潮》，这种毫不跟风、独树一帜的精神在当年需要多大的勇气，恐怕以现在来说是难以揣测的心态了吧？

总的来说，《全金属狂潮》第一季算是打响了头一炮，不仅在原作小说党中收获了好评，还借动画化的机会吸引了大量新粉丝，直至今日，这种原作、路人党两头都要抓，又大获成功的例子依然不算多见，这应该需要归功于“贺胖”原著的魅力，以及男女主角 CV 关智一和雪野五月的倾情演出了，也正是这两位 CV 的努力，才赋予了主角们灵魂，从而俘获了原著党们的心。另外值得一提的是，《全金属狂潮》第一季不仅为此系列成功地奠定了坚实基础，还产出了一个在后来口口相传的新名词：“黑科技”，这是连“贺胖”都没有料到的事情哦 ~。

《全金属狂潮》第二季：峰回路转的欢乐



“全金”第二季的官方名称为《全金属狂潮？Fumoffu》，2003 年初，所有全金粉随着新制作方京都动画预告片的放出，都感到一阵懵逼，因为从预告片那欢乐的气氛中，根本看不出京都这葫芦里卖的是什么药。不过，随着时间步入第二季首播的 2003 年 8 月 26 日，每一周的更新，都让粉丝们感到一阵“直击灵魂”的爆笑风暴来袭，直至 2003 年 11 月 18 日季终，全 12 话。对应的原著小说为短篇第一至第六卷。

实际上，第二季在《全金属狂潮》第一季的播送尚未结束的时候就已经开始制作，全因第一季中所播放的几集改编自短篇集小说的动画出乎意料的大受欢迎。所以这一部动画就把其他几本短篇小说集中特别有搞笑元素的篇章做成了动画。这种处理不仅是从另一个角度为全金的故事拓展了世界观，而且还补足了之前和之后动画中需要说明的一些情节，为今后的全金动画埋下了伏笔。

第二季动画以校园喜剧为描述方式，题材比起第一季要轻松不少，不过或许是有意为之，某些地方不知不觉中吐露出全金原著中的一些设定。最典型的就是在第十二话《第五堂课的危险区域》中 宗介无意间说出“阿富汗”这个地名，这可是第一季中极力避免出现的词汇。而且在一开始播放时就遭遇麻烦，因为当时长崎市发生诱拐儿童的事件，正巧要播放的《无须妥协的人质危机》一话因故取消播放，连带下一话《擦身而过的敌意》都没有在电视上与观众见面，直到 DVD 版面市后才被补全。不过这并没有影响次后剧情的播放，第二季依然获得了成功。

另外原作者贺东招二在此作也投入了大量的精力，在本季一半的篇幅上亲自操刀担任监督，并由此开始逐渐把持住了全金动画版的剧情走向，并开始相对独立的进行制作，全金动画的质量得到了很大的提高。

接下来，我们来聊聊第二季中的梗吧。

首先是比较明显的，即在第九话《女神の来日（温泉篇）》里狠狠地调戏了一下 2003 年的热门“偶像番”《高达 SEED》中经典的“爆种”设定竟然在全金的世界中变成了令人喷饭的“爆内裤”，而且这位“调裤者”的 CV 居然是能登麻美子……真是黑历史啊！





其次是和“贺胖”偏好有关的梗，没有看过关于他采访的观众不会知道：由于贺东招二很喜欢电影《全金属外壳》，所以在第二季第七话中，借由相良宗介玩了一把军队洗脑式训练的梗，结果大家有目共睹，至少笔者是看一次笑哭一次。

最后是一个比较不易发现的客串梗：在第八话《女神の来日（受难篇）》里，6 分钟左右，马迪卡斯中校带领宗介和千鸟在学校中在经过一个鞋柜的时候，我们发现了一个极度像明日香的人倚在鞋柜上，而她旁边有一个极度像碇真嗣的人物则半蹲在旁边正在绑鞋带……这一段中疑似龙套的明日香和真嗣，虽然至今官方都没有一个明确的解释或答复，然而作为粉丝，我们相信自己的眼睛究竟看到了什么。不信？有图有真相啊……



《全金属狂潮》第三季 ：燃烧的京都之魂



海老川兼武

时间进入 2005 年 7 月 13 日，动画第三季《全金属狂潮！ TSR》正式开播，制作发行依然由京都动画承接。全季共十三话，其中第一话至第四话为动画原创剧情，第五话至第十三话剧情对应小说《结束的 Day by day（上）》和《结束的 Day by day（下）》。

由于京都动画下血本请来了海老川兼武、渭原敏明两位大师担任机设，在本季第一话播出后，凭借着高质量的机战场面和细致的细节刻画，立即成为了当时的霸权番，其锋芒程度几乎盖过了《BLOOD+》和《圣斗士星矢冥王篇》，当时的“全金”甚至都能跟财团 B 同年出品的《交响诗篇》拼一拼了。

先来说说前四话的原创部分吧，按理说，将原作小说中的“飞鸿”与“飞鹫”兄弟改成了“玉兰”与“玉芳”姐妹的设定，必将导致原作党的非议，但这个改编在前四话的篇幅中，通过京都动画特有的细腻分镜与老练的叙事手法呈现给了观众后，居然让人丝毫没有违和感，就连铁杆原作党都默默地认可了，这不说前无古人后无来者，至少也是非常罕见了。身手敏捷矫健，却拥有着“三无”性格姐妹的设定，和主角相良宗介虽木讷耿直却恪尽职守的品性形成的“对角共鸣感”也成为了本季的看点之一。

不过，新角色的加入，并没有打乱“全金”的优良传统，从第六话到第七话结束之前，日常依然要有，机战亦不可缺。这里顺带一提，在第七话中，有个比较著名的梗，就是《死亡笔记》中的 L 和弥海砂友情客串。他俩出现在宗介剪头发的理发店前 L 骑车路过，弥海砂则因为宗介“反杀”理发师引起的骚动在门口张望……

然而随着剧情的推进，虐心剧情也逐步展开，回归主线之后，轻松的基调在第七话结束之时急转直下 ：宗介结束护卫任务，被调回总部。

宗介随后开始的香港地狱之旅，和千鸟的绝地求生修行，可谓交相呼应又平行推进，京都动画将艺术张力稳稳地植入了八到十一话的剧情之中，这种在电影中都不多见平行处理正是第三季的精彩之处。另外值得一提的是，剧情虽紧凑、高潮迭起，细节却毫不缺失，在千鸟逃亡暂告一段落的时候，顺理成章地引出了神秘组织“汞合金”的正面登场，并进一步借雷纳德之口扩大了全金的世界观，这又一次体现了京都动画对细节的拿捏既准确又适度。

最后，两个主角的涅槃之路走到尽头，两条故事线在十二话中收拢、聚焦，并在第十三话里将剧情推向全季最高潮的大决战，京阿尼（京都动画的昵称）这种驾驭剧本的能力让人拍案叫绝！伴随着《南风》的“隔山打牛彩虹拳”，第三季至此圆满谢幕。

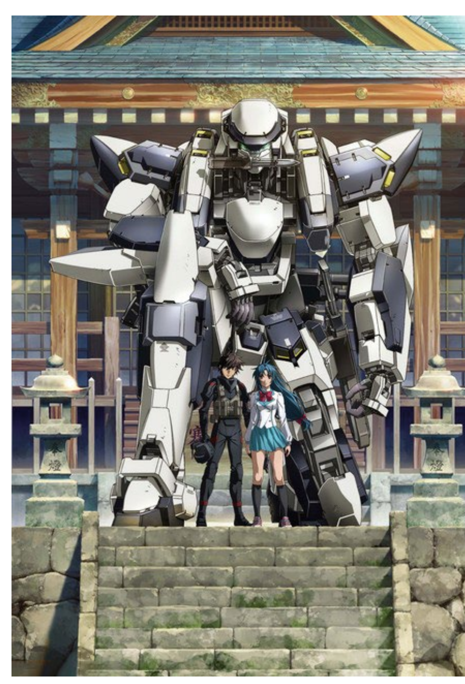


笔者的一些看法以及对第四季的展望

先来谈谈笔者对“全金”系列的一些看法吧。

动画第一季由于制作年代较早，作者和制作方都缺乏相关经验，再加上第一季的制作方 GONZO 当年的经济情况不是很好，初期对这部动画不是很重视，所以在第一季的动画化的结果来看还是留下了不少遗憾，比如静止画面较多，作画资源的重复利用，镜头虚化、平移手法过多的运用等等。

但到了第三季，制作组由 GONZO 换成了以细致著称的京都动画，虽然在人物作画、场景描绘等方面足够成熟老练，但在动作戏、机战场面上则完全换了一种风格。笔者在此处举一个例子说明。比如说在第一季中，GONZO 体现强弩大战猛毒投掷对战车用短刀的时候，使用的手法就是第一帧拍摄强弩掏刀的动作，第二帧是投掷准备，接下来则使用了模糊化平移的方式来表现短刀的飞行轨迹。从制作角度来看，这种手法既经济又实惠，好处是最大化体现了短刀掷出的爆发感和速度感，不足之处则是细节欠缺，对路人观众缺乏友好，刚刚入戏又不是很清楚机设的观众会有“那家伙刚才扔了个什么东西？”的感觉 ；然而京都动画的表现手法又是另一回事了 ：在第三季第一话的 14 分 30 秒，宗介驾驶的强弩向敌人包围圈的一辆坦克投掷短刀的动作是这样体现的 ：第一个镜头是强弩在奔跑的同时用左手从腋下收纳器中取出短刀，然后镜头切换为敌人视角，强弩一边跳跃躲闪炮火，一边调整投掷姿势，随后把短刀向观众视角掷出，最后镜头切到与敌人的平行角度，短刀从左飞至并击杀了敌人的坦克。这几秒的画面虽然运动感十足，细节满满，甚至能清晰地看到刀柄的形状，从而体现出主角卓越的驾驶技巧，但对于“投掷短刀击杀敌人”



这件事本身来说，却显得喧宾夺主，更别说体现出动作的爆发力和速度感了。

或许，这只是因为两家公司的表现手法不同和制作理念差异所致，众所周知，GONZO 的优势是善于营造气场以及那些硬朗风格的战斗场面，而就像前面提到的，京都动画却是以丰富的细节和细腻的感情戏见长。在这里笔者说一个正面的例子，就是在动画第三季第七话中，有一场千鸟给宗介剪头发的戏，这是笔者第三季中最喜欢的桥段没有之一 ：逐渐熟悉剪发手法以后，千鸟很快帮宗介剪了一个新发型，当她小心翼翼地给宗介修理好刘海宣布大功告成之时，却发现疲惫的宗介已经在椅子上坐着睡着了。随着少女小声惊呼出的“啊”，整个时间仿佛在这一秒停滞了，镜头先是回切了宗介那仿佛孩子一样熟睡的脸，随后又转回了少女面部的特写，和上一个镜头比，少女的双颊羞涩地渐渐映出了桃花般的粉红，那些如“阴郁炸弹军事狂”、“专家”AS 驾驶员、秘银特殊部队的“中士大人”、Uruz7 等头衔在此时悄声匿去，只剩下了一个对千鸟信赖到全身心依靠的、却又疲惫到极点的大男孩，此时的观众，隔着屏幕都能感到千鸟那渐渐发烫的面颊和她乱了节奏的心跳。这种细腻的感情戏，和独到的细节拿捏，京都动画已是做到了尽善尽美，不过要是能够借鉴一下 GONZO 风格，把气氛渲染的手法进一步优化，岂不是可以让第三季的整体水平更上一个档次吗？

接下来谈谈关于第四季现阶段已知的情报。第四季的官方剧名为《全金属狂潮！ Invisible Victory》，2015 年 10 月首次发布消息时称将于 2017 年 10 月开播，但在几经跳票之后，官方终于确定将于 2018 年春季播出，制作发行由 XEBEC 承接，脚本担当由贺东招二亲自操刀，监督中山胜一，机设依然是海老川兼武。全季总长度暂时不明，对应小说卷集为七至十二卷大结局，即《永不停息 的 On my own》、《燃烧的 One man force》、《集结的 Make my day》、《迫近的 Nick of time》、《永远的 Stand By Me(上)》以及《永远的 Stand By Me(下)》。



这里解读一下作为制作方的 XEBEC 公司、监督中山胜一以及机设海老川兼武这三个信息吧。

首先，关于 XEBEC 公司值得注意的是，在 2006 年 4 月 3 日之前，XEBEC 公司是隶属于 Production I.G 的子公司。作为一家 IG 这棵大树树荫下的公司，在 1996 年 XEBEC 就以我们非常熟悉的《机动战舰》一举成名，随后也有《D.N.Angel 天使怪盗》、《纯情房东俏房客》、《苍穹之法芙娜》等佳作问世，所以 XEBEC 在“全金”第四季的制作资质上，是相当有保障的。

其次是关于监督中山胜一，相信大家并不陌生，这位原画画师出身的监督曾参与制作过《宇宙战舰大和号 2199》、《天元突破 红莲螺岩》、《EVA 新剧场版 破》和《EVA 新剧场版 Q》等多部传世经典动画作品，其特点是对于“燃”和“热血”风格剧情的把握颇为突出，这也可以说是“全金”第四季能成功的一针“强心剂”吧！

最后，海老川兼武大师的再次加盟，为第四季机设继续保驾护航，真心能以一个“稳”字高度概括。曾几何时，只要这个名字出现在任何地方，都是高质量的代名词，由此也能看出动画第四季真的是“下了血本”啊！

全金属狂潮 周边篇

关于游戏

游戏领域实际上一直是“全金”系列的短板，虽然在万代的“《A.C.E》系列”和“《超级机器人大战》系列”中机体有过登场，但毕竟游戏本体的侧重点并不在“全金”上 而是一种群像模式。

直到 2017 年 10 月 21 日，万代终于制作了一款真正的、独立的“全金”游戏 ：《全金属狂潮！谁与争锋 (Full Metal Panic! Fighting Who dares Wins)》，由《超级机器人大战》开发商 B.B. Studio 制作，万代南梦宫负责发行，将于 2018 年登陆 PS4 平台，游戏类型为 SRPG。可以说，多年的等待总算是即将“开花结果”了，对粉丝来说这实在是“有生之年”系列啊！尽管目前除了一段试玩影像之外再无其他信息，但“有所期待”总比“遥遥无期”要强得多了，不是吗？

关于蓝光 BOX 和“导演剪辑版”

首先是为了纪念《全金属狂潮》15 周年，于 2013 年 10 月 25 日发行过一套蓝光 DVD，此套全集蓝光 BOX 包含诸多特典，例如插画手册、评论音轨蓝光盘、原作者贺东招二创作的新版广播剧 CD 等，内容非常丰富，是“全金”铁粉必备终极藏品。不过由于发售日期较早导致目前价格过高，不着急入手的读者可以等待第四季动画完结后官方推出的“终极收藏版”蓝光合集。

再来说说在今年 9 月公布的“导演剪辑版”吧。官方确定将于在 2018 年春，第四季播出前夕推出《全金属狂潮！》导演剪辑版，此版本将采用剧场版的形式发布，并制作成三部曲，内容涵盖了第一季动画的全部内容，并预定追加新画面和部分新剧情。该企划将由动画第一季的监督千明孝一亲自执导，包揽从剪辑到音响的一系列工作。不得不说官方这一手预热真是玩得 666 啊……



关于模型

尽管“全金”系列的游戏少得可怜，但在模型手办领域，这却一直是个炙手可热的题材。从寿屋、青岛社的拼装模型，到万代、ALTER 的成品手办模型，可谓琳琅满目。由于《模魂志》曾经发表过一篇详细点评“全金”系列模型的文章，故在本篇特企中，笔者主要介绍近几年发售过和明年即将发售的两款万代 METAL BUILD 系列成品模型 ：ARX-8 烈焰魔剑和 ARX-7 强弩。

万代 METAL BUILD ARX-8 烈焰魔剑发售于 2014 年 7 月，发售时价格为 18360 日圆，比例为 1:60，全高约为 180mm。此款烈焰魔剑除了细节完美、涂装优秀、还原度高等优点之外，特色在于史无前例的配件量。本品不仅还原


■ARX-8烈焰魔剑


■ARX-7强弩

了小说中机体所使用过的所有武装，还附送了一个能够收纳全部武器配件和机体的整备架，这可以说是万代“为数不多”的良心之举了（笑）！

万代 METAL BUILD ARX-7 强弩，公布于 2017 年 6 月，官方价格为 21000 日圆，目前还在预定中，预计正式发售时间为 2018 年 3 月 -4 月间。虽然本款产品还未发售，不过从目前公布的官图来看，不论是身材比例，还是涂装、细节还原度，都是当今“最完美的强弩”，重要的是，这款强弩除了还原了“λ-drive”展开机构以外，还在各部位新增加了 ECS 光学迷彩展开机构！正是由于这个新增加的细节，使得本品成为了“真正的独一无二”，值得点赞！

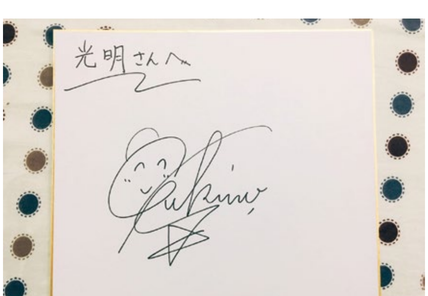
一些写在最后的花絮

2017 年 11 月 18 日，在厦门国际动漫节上，动画中女主角千鸟要的 CV 雪野五月老师空降现场，举办了一次签售会活动，笔者虽未亲自前往现场声援，但还是通过 cos 圈内一个挚友 @ 禽兽你艺高人胆大享受了一次“微信直播”。笔者在这里将有关于“全金”的部分归纳出来，以便读者大人们自行品评。

首先是在雪野五月回答关于《全金属狂潮》第四季问题时透露的两个情报：第一，有关女主角“千鸟要”的配音录制工作现已完成；第二，第四季全季季的 CV 录音环节已经进入尾声，动画即将进入紧张的后期制作流程。有了雪野五月给出的这两条关键情报，笔者的想法是：明年春季这一波，稳如老狗！

其次便是 CV 现场秀的环节，雪野五月老师当场化身千鸟要，献声动画第一季吐槽男主角相良宗介的经典台词：“陷阱、炸弹一律禁止！啊！！去死吧你这个炸弹军事狂人！你要是对我有一点愧疚之心的话现在就立刻给我去死吧！”此台词一出，立即引得现场粉丝阵阵尖叫，气氛简直是火热到爆炸！虽未到场，笔者在听到这段语音时，还是用源于灵魂的声音在心底呐喊：老子的青春啊！……

最后是晒物环节（阴笑）。托圈里朋友 @ 禽兽你艺高人胆大小姐姐的福，笔者居然有幸获得了一份雪野五月老师的冠名签名，这份签名对我等全金粉来说可是不可多得的好物，于是借此机会晒出来分享给读者大人，也再次感谢禽兽小姐姐辛苦排队。另外，所谓无图无真相，同时分享一张她 cos 全金中梅丽莎·毛的图片，各位读者大人明鉴。







结语

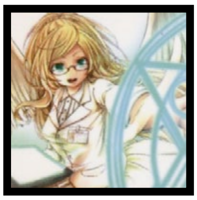
好了，以上就是写在全金属狂潮第四季开播之前的一些碎碎念。二十年的时间已经算相当长的等待了，一个人的一生也没有很多个二十年，不过用二十年的时间等待一部经典的完结，笔者作为系列粉丝虽感漫长，但也无憾。相比仅仅连载了十多年才完结的《X 影忍者》动画，我们全金粉唯有轻叹这些作品的粉丝是幸福的，因为你们的等待和我们相比还是短了许多。

写到这里，笔者回忆起自己被朋友“拉进坑”的经历，那已经是十二年前的事情了。一天朋友告诉我，这动画不错，你看看吧！而且他还非常贴心地帮我下好了第一季动画，当时笔者还很年轻，不知这是个“黑洞”级别的大坑，所以第一次接触“全金”的笔者，就立刻被这个充满“黑科技”的世界深深吸引了，那时候第三季刚刚完结，于是笔者幸福地一口气补完三季。但幸福结束之时也是笔者痛苦的开始之时：“哥们儿，第四季呢？”答曰：“没有！等吧！……”

陈年旧事了，呵呵，不提了。

曾经也和这个拉我进坑朋友曾讨论过一个问题，就是“全金”粉们的平均年龄问题，最后我们基本达成了共识：以最小初次接触年龄为 14-16 岁来计算，动画党目前应该有 30 岁了，而原作小说党粉丝只会更大，即使算上中途经安利补番进坑的年轻人，平均年龄也会在 25-32 岁之间。

如今这份漫长的等待终于迎来了结束之日，这份伴随着苦涩的期待也见证了粉丝们的成长，那就让我们淡定地、心怀感恩地，相约在 2018 年的春季吧！



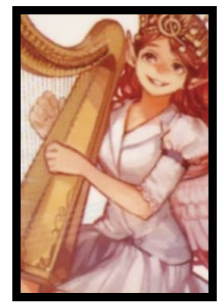


现实与幻想的交界线

现实职业与 RPG 图鉴（二）

上期《游戏人》的职业图鉴主要为大家介绍了 IT 行业的相关职业，而本期我们给大家带来的是法律、咨询行业的一些职业图鉴。在日本人眼中，这些职业因为取得从业资格证书的难度极高，往往都是“精英”的代名词，而他们的职业图鉴解说也是结合了“正经”与“搞笑”，还带着几分中二。下面就让我们来看看这次介绍了哪些职业吧？





「执行法律比制定法律更为重要」

律师



他是十武士中的一人。在众武士行业中可以说是取得资格证书难度最高的职业。高举着“六法全书”对于法律事务、法律咨询、刑事诉讼等无所不能的法律大师。他的徽章中的图案被设计成埃及神话中的那座用来和“真实的羽毛”比较孰轻孰重的天秤。

「轻视金钱的话，必然会被金钱所轻视」

注册税务师



对于税金方面的知识进行了特别强化的武士。他以“税法”作为武器，对经营者提出最合适的建议。注册税务师的徽章外侧的圆形象征着日本的“日”，而中间的图案则是日本的国花——樱花。他是十武士中的一人。

「攘外必先安内」

经营顾问



他是一位“军师”，专门辅佐举棋不定的公司老板做出决策。军师的运营调度能直接决定一家企业的未来。现代同样会有很多军师在没有受到“三顾之礼”之前的话就不会出山，它也是会计师、税务师与中小企业诊断师等很多职业进行上级转职的选择。

「司法代书人的工作就是对律师触及不到的部分的补充」

司法代书人



帮忙进行代理登记，专门负责撰写与制作向法庭或法务局等机构提交的文件，可以说是一位“文件制作大师”。高举着五三桐花的徽章，要取得该职业的资格证书必须通过合格率仅有 3% 的超级难关。其上级职业是注册司法代书人。他也是十武士中的一人。

「不能接受接近无限透明的监查的企业经营是没有未来的」

注册会计师



和律师一样，是取得资格证书难度最高的职业。在财务和会计方面的技能进行了特别强化。可以开展会计监督、财务、经营管理等多种领域的业务内容。最近也渐渐可以开始开展经营策略方面的咨询业务。他同样是十武士中的一人。

「比起邻居的土地，自己的土地能够产出更多的粮食」

不动产鉴定师



他也是十武士中的一人。专门对不动产进行价值评定的专家，也因此是一位土属性的武士。同样是取得资格难度最高级别的职业。他们对不动产的评价鉴定，能够对经济产生巨大影响。

热片进行时

8-10 月热映电影推荐

文：十大恶劣天气　编：余烬　美编：雷普利





猎凶风河谷

Wind River

泰勒·谢尔丹是好莱坞的一名编剧奇才，他的“奇”不仅仅体现在作品的超高水准，还有自身的传奇经历：谢尔丹从未接受过文学和电影理论方面的学习，只是通过大量剧本的阅读，实现了无师自通。更加神奇的是，在完成《赴汤蹈火》和《边境杀手》的创作之后，他又在《猎凶风河谷》中再次“转职”成功，实现了自己的导演梦。

本片讲述了FBI探员联手当地向导，深入怀俄明州印第安人保留地，调查一桩少女凶杀案的故事。演员阵容方面的最大看点，在于两位超级漫画英雄的演员——“鹰眼”杰瑞米·雷纳和“绯红女巫”伊丽莎白·欧森的联手。在剧本框架上，谢尔丹延续了自己过去不按常理出牌的作风，并没有通过推理过程来推动故事的发展，而是将印地安人聚集地的独特环境和文化生态融入了扑朔迷离的案情之中。

首次担任导演的谢尔丹，也在努力让本片的风格和此前担任编剧的两部美国边境题材作品靠拢。大量远景镜头展现荒无人烟的野外场景，再搭配令人不寒而栗的背景音乐，既让观众感受到了个体在大自然中的渺小，也时刻被压抑和恐惧感所包围。这份黑白分明和干脆利落，是传统的犯罪题材电影所不能给予的。

上映日期：2018-02(中国大陆) / 2017-08-18(美国)
拍摄成本：1100万美元　**票房**：4000万美元
IMDB评分：7.5





玻璃城堡

The Glass Castle

珍妮特·沃尔斯是美国著名女记者，除了诸多轰动性的内幕调查报道以外，她还推出过《闲聊：流言世界的内幕》、《闲聊：流言如何变成新闻，新闻怎样成为另一场秀》等等专业理论著作。

在外界看来，沃尔斯一定是在中产阶级长大，进入常春藤名校深造之后，在新闻业打下了属于自己的一片天。然而，当她在个人回忆录《玻璃城堡》中公开了自己鲜为人知、与众不同的家庭背景和成长经历之后，人们一片哗然。

原来，沃尔斯家的四个孩子根本没有什么“幸福”的童年，因为她们的父母，是一对抗拒一切社会规则的夫妻。他们带着孩子们四处迁徙，一家人住在沙漠里，摘取野果，甚至是翻捡垃圾箱的残羹剩饭为食……

他们这么做，并非是因为贫穷和愚昧，事实上，父母二人都接受过良好的教育，还继承了一笔巨额遗产，但他们不想为孩子建造一个安逸舒适的玻璃城堡。也许，沃尔斯夫妇正是想通过这份粗粝，来把孩子们磨砺得坚强。在这种无时无刻的窘境，乃至绝境中，孩子们不得不学会照顾自己，保护彼此。即便在成年独立生存之后，这笔财富也会让他们享用一生。

2008年，派拉蒙公司买下了《玻璃城堡》的电影改编权，并且在九年之后让这些神奇而真实的故事登上了大银幕。除了结局稍加改动以外，本片基本还原了原著的主题。虽然沃尔斯家这种走嬉皮路线的教育方式不值得模仿，不过它的确教会了我们一些在家教书上看不到的东西。

上映日期：2017-08-11(美国)
拍摄成本：未知　**票房**：1900万美元　**IMDB评分**：7.1



小丑回魂
It

和 1990 年的同名经典恐怖片相比，2017 年的新版《小丑回魂》只能算是一部威力加强版：故事依然发生在 80 年代风格的小镇里，几个“问题孩子”从被恐怖的小丑恶魔吓得魂飞魄散，到鼓起勇气奋起反抗。恐怖感的营造方法，依然是让人一惊一乍的“jump scare”。然而，就凭小丑连环杀人犯的形象，就足以唤醒很多人的童年阴影：红色的气球，狰狞的笑容，尖锐的嘴唇彩妆，永远凸露出来的两颗门牙，不断留着口水的嘴，头部近似于剥落的碎屑，吞噬时层叠的牙齿，还有喉咙深处的死光……对于看过原版的老观众来说，这部电影本身就是一个“童年阴影”。

虽然这是一部恐怖片，但真正恐怖的并不在于恶魔的形象，而是其中渗透的诸如种族歧视、家庭暴力等等现实元素。小丑是童年梦魇的整体具象化体现，打败小丑的过程也是战胜青春期的孤独、恐惧、困惑、迷惘，挑战父权，进而成人的痛苦过程。对于老观众而言，新版《小丑回魂》，何尝又不是对自己过往岁月的一次审视与回顾。



上映日期：2017-09-08(美国)
拍摄成本：3500万美元　**票房**：6.51亿美元
IMDB评分：7.8



母亲
Mother!

《母亲！》一片的故事并不复杂——一对白人夫妇敞开家门迎接前来投宿的陌生人，原本安宁的家中逐渐失控……说起来，其实也没有太多的惊悚元素，暴力和血腥桥段也不算出格。然而，北美影片分级机构还是毫不犹豫地为其打上了 PG-18 的标签。究其根本，在于它实在是不知道“政治正确”是怎么一回事了。

这个关于“我家大门常打开”的荒诞故事，实际是一个关于宗教和政治的寓言。从凶宅惊悚到宗教恐怖，再到对时下欧美社会流行的极左思潮的讽刺，影片在一百多分钟的时间里完成了三级跳，好像一节失控的列车，将观众带往不可知的深渊。



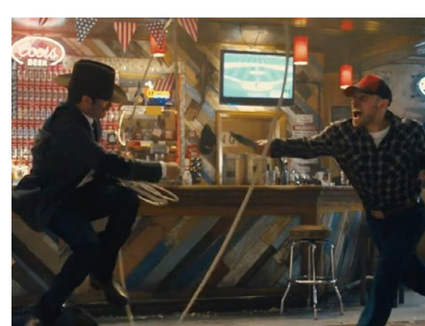
上映日期:2017-09-15(美国)
拍摄成本：3000万美元　**票房**：4200万美元
IMDB评分：7.1



王牌特工 2 黄金圈
Kingsman: The Golden Circle

马修·沃恩是一个很有个性的英国导演，他一度玩出自己的风格，并且拒绝重复自我。在执导了暴力萝莉 High 翻全世界的《海扁王》，以及拒绝无脑秀特效，专注于讲好一个故事的《X 战警 第一课》之后，沃恩拒绝制片人的邀请，坚决不拍它们的续集，带着原班人马制造了英伦雅痞风的间谍电影《王牌特工》。

在得知沃恩担任第二集的导演之后，很多观众产生了一种不祥的预感。果不出所料，影片除了越来越多的动作场面以外，已经没有第一集的惊艳感。虽说有英伦绅士大战西部牛仔这个噱头，还有英国流行乐天王埃尔顿·约翰的客串，但可看性已经是大不如前了。即便是打斗戏，也再也找不到第一集中诸如“烟花爆头”和“教堂大屠杀”的创意与激爽。我们甚至怀疑沃恩是不是想通过本片来怼一下投资人——让你们叫我拍！



上映日期:2017-10-20(中国大陆) / 2017-09-22(美国)
拍摄成本：1.04亿美元　**票房**：3.44亿美元
IMDB评分：7.2





坚强
Stronger

去年，狮门影业推出过一部以 2013 年波士顿马拉松恐袭案为背景的影片《爱国者日》，以多线并行手法，叙述了这场令人发指的袭击事件的全过程，重点表现不同身分的角色们合力抓捕凶手。过程惊心动魄，悬念迭起，完全就是一部惊悚大片的节奏。

今年，狮门影业再度带来了一部同类型题材的《坚强》，我们可以将其视为《爱国者日》的姐妹篇。虽然两部电影的背景一致，但却使用了完全不同的角度和主题。它将视角对准了当天距离恐怖分子位置最近的幸存者——杰夫·鲍曼。他在爆炸中身受重伤，不得不接受双腿截肢。

就和每一个劫后余生的人那样，杰夫一开始不愿意面对现实，在自暴自弃中沉沦，甚至一度拒绝向警方提供有用的信息，因为他不愿意一遍又一遍的回忆这个生命中最为黑暗的日子。他走出阴影的过程，同样也是一个抗击内心恐惧，重新找回自我的“反恐”行动。和真刀真枪的反恐题材动作电影相比，本片没有刀光剑影，只有一个小人物在突如其来的灾难面前的真实反应，正因为如此，“我们不会被你们击倒”的宣言，才能够传达得入情入理，令人信服。

上映日期:2017-09-22(美国)
拍摄成本：3100万美元　**票房：**5100万美元
IMDB评分：7.5





佛罗里达乐园
The Florida Project

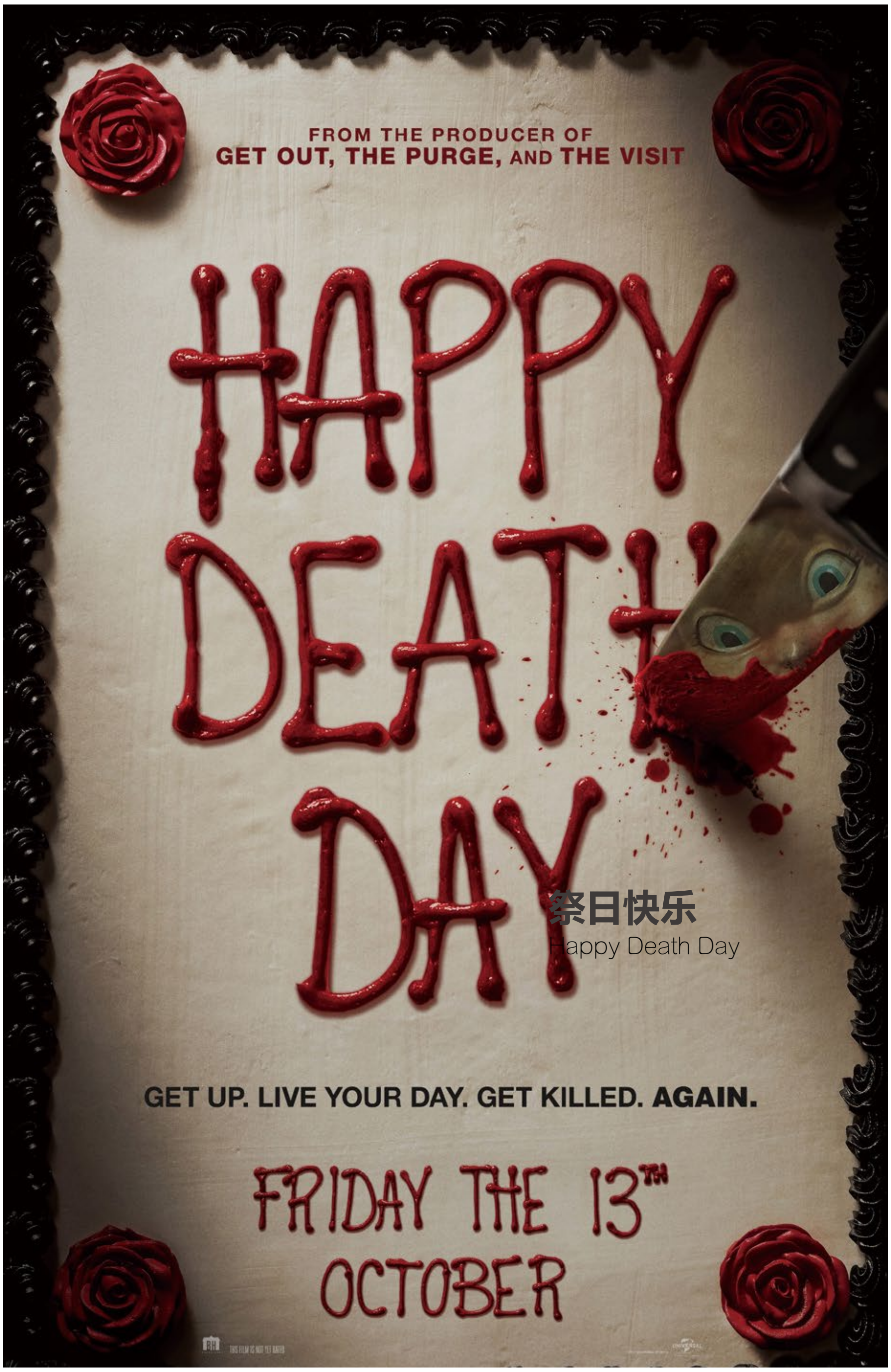
上映日期:2017-10-06(美国)
拍摄成本：200万美元　**票房：**140万美元
IMDB评分：8.2

这部电影的英文名“The Florida Project”，原意是迪士尼在弗罗里达州奥兰多的一处荒郊野岭中开建的乐园工程。

正如我们在现实生活中看到的那样，光鲜亮丽、纸醉金迷的城市，也有一群在边缘地带苦苦挣扎的边缘人物。对于影片中只能和单亲妈妈生活在廉价旅馆中的这个小女孩来说，不远处迪士尼乐园童话般的建筑、梦幻般的颜色，永远都是可望而不可及的梦想。

这部电影的主题，很容易让人想起去年的那部《美国甜心》，故事呈现的同样是边缘人物的群像，还有他们卑微生活的真实写照。不同点在于，本片选用了儿童的视角，饱满的光照、艳丽的构图和大量的变形镜头，试图通过孩子的天真来强化这种反差。

四十三岁的肖恩•贝克应该算是一名大器晚成的导演，在执导了多部反响平平的长片之后，他的三部用 iPhone 5s 手机拍摄的短片《橘色》轰动了独立电影圈。这次的小成本作品《弗罗里达乐园》，同样试图带领衣食无忧的我们来关注那些“陌生”人群。除了老戏骨威廉·达福以外，所有演员都是导演自己从街头巷尾的“大众脸”中发掘出来的，他们的表演虽然谈不上专业，但一举一动却传达出了真实可信的生活气息，也让我们对这种自己先前根本无法理解的生活状态感同身受。





祭日快乐

Happy Death Day

如果你看过《土拨鼠之日》、《恐怖游轮》之类采用“无限循环”模式的惊悚电影，那么《祭日快乐》的剧情一点也谈不上“烧脑”了：一个女大学生每天都会发现自己在男生宿舍的床上醒来，经历自己的生日，到夜晚必然会被一个头戴兔子面具的男人杀害，然后瞬间返回“起点”，继续开始这个无解的死循环。惟一活到下一天的方法，就是找到凶手，对其实施反杀。留给她的问题，就是这一天中遇到的任何一个人，都可能是“准时”杀死自己的凶手。

本片投资仅 500 万美元，没有任何大牌演员的加盟，场景颠来倒去也不超过十个，可却拥有当今许多大片所不具备优点：这部惊悚片的节奏感爆棚，而且还不乏笑点。更加值得称赞的是，在如今编剧不让角色智商下线，故事就演不下去的趋势下，本片女主从头到尾都拒绝反智主义，在发觉自己陷入了无限死亡循环之后，她完全按照逻辑进行推断，在不断的试错中总结经验教训，至于最终是否逆袭成功——这里就不剧透了！

上映日期:2017-10-13(美国)
拍摄成本：500万美元　**票房：**5370万美元
IMDB评分：6.7



勇往直前

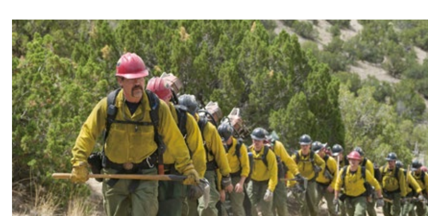
Only the Brave

这部灾难电影根据 2013 年 6 月美国亚利桑那州发生的一起山林火灾改编，为了阻止大火蔓延到人口密集区，“格拉尼特山高手”消防队的十九位队员展开救援行动，并且最终献出了宝贵的生命。

本片与其说是为了表现这群美国英雄们为了“守护人民群众生命财产安全英勇牺牲”的过程，不如说把这十九位英烈在大荧幕上复活，让他们昔日的音容笑貌重现在观众面前，让我们意识到所谓的英雄绝非完人，他们也有不太光彩的过去，也有别人难以容忍的性格缺陷。但是为了那份职业的操守和信念，他们做出了属于英雄的抉择。

上映日期:2017-10-20(美国)
拍摄成本：3800万美元　**票房：**尚无统计
IMDB评分：5.5

人类文明之所以能够延续至今，正是因为总有一些勇士可以在死亡和危险面前展现惊人的能量。他们视死如归，无论成败，都要用生命来守护值得珍爱的东西。我们的文明，因为这些人性中闪耀的光明而得以延续得以伟大——它们才是真正意义上的主旋律和正能量。



MUSIC COLLECTION

《游戏·人》第六十六辑音乐收藏介绍



2017 年终于也走到了尾声 不知各位读者朋友们在年初时许下的心愿与计划是否有顺利达成呢？小编我在这期杂志截稿前去电影院看了迪士尼新作《寻梦环游记》，最大感悟就是音乐确实可以唤起一些灵魂深处的回忆。也希望在即将过去的 2017 年中，我们 UCG 小编们在本栏目中推荐的歌曲，能有一首曾经打动过你。

序号	曲目	出自	演唱者
01	Choosing Hope	《最终幻想15 线上扩充包 战友》主题曲	铃木瑛美子
02	Ordinary World	《邪恶深处2》使用曲	
03	刺客信条 起源 主旋律	游戏《刺客信条 起源》使用曲	—
04	The Battle of Krokodilopolis	游戏《刺客信条 起源》战斗配曲	—
05	爱を教えてくれた君へ	动画《犬屋敷》ED曲	Qaijff
06	Taking You There	游戏《奇异人生 风暴前夕》使用曲	Broods
07	またね	游戏《巨影都市》主题曲	饭田舞
08	ラプチャー	动画《十二大战》OP曲	パノラマパナマタウン
09	虚虚实实	动画《食戟之灵 餐之皿》ED曲	佐々木淳
10	BRAVER	动画《食戟之灵 餐之皿》OP曲	ZAQ
11	Baby Driver	电影《极盗车神》使用曲	Simon & Garfunkel
12	Was He Slow ?	电影《极盗车神》使用曲	Jon Bernthal & Kevin Spacey
13	Fight Club	游戏《舞力全开2018》收录歌曲	Lights

1 Choosing Hope

作词 :植松伸夫　作曲 :植松伸夫　演唱 :铃木瑛美子

Battle-scarred down to the bone
Falling, failing to believe
Living in so much despair
With no hope of release

Was I born to be betrayed ?
Was I born to simply die ?
Can I bear to seek the truth
When it feels like a lie ?

Into the darkness we will fly
Soaring above our fears
Praying this world will survive
Fighting and striving for the light

Living life knowing that we must die
Loving until the end
Choosing hope when all hope has seemed lost
And believing in the strength of our friends

If the Oracle can heal
If the plague can be removed
And the darkness overcome
Then I'll carry on, too

Must I live to sacrifice ?
Must I die to make things right ?
Do I dare believe in hope
When surrounded by night ?

Into the darkness we will fly
Soaring above our fears
Praying this world will survive
Fighting and striving for the light

Living life knowing that we must die
Loving until the end
Choosing hope when all hope has seemed lost
And believing in the strength of our friends

We fought even the fiercest of foes
Strong against all the odds
Giving our all when friends needed us most
Without ever counting the cost

I chose hope when all hope had seemed lost
And I believed in the strength of my friends

征战之伤深可见骨
再也无法相信一切
活在深沉的绝望中
无法奢望解脱

莫非此生注定得遭到背叛？
是否生而在世只为一死？
追寻真实的路上，我能否承受
当一切映入眼帘皆为谎言？

我们将投身于黑暗之中
跨越一切恐惧
祈祷这个世界得以幸存
为光明而战，为光明而迈步向前

面对命中注定的死亡
仍坚持爱到最后
就算失去一切仍坚定选择希望
只因坚信身边的战友

如果神巫能治愈一切
如果星之病终将根绝
如果黑暗终将遭到克服
那我也将坚持下去

我是否该为了牺牲而活？
是否该为了弥补一切而死？
我是否够勇敢能相信希望
就算被永恒的黑夜笼罩？

我们将投身于黑暗当中
跨越一切恐惧
祈祷这个世界得以幸存
为光明而战，为光明而迈步向前

面对命中注定的死亡
仍坚持爱到最后
就算失去一切仍坚定选择希望
只因坚信身边的战友

面对最强的敌人
即使毫无胜算
在战友最需要的时候，我们将献出所有
不求回报，不计代价

就算失去一切仍坚定选择希望
只因坚信身边的战友





八重樱 推荐

虽然《最终幻想 15》使用美国的一首老歌作为主题曲还蛮贴合游戏剧情的，但对于系列粉丝们而言，没有植松伸夫的歌总觉得还是少了些什么。幸好，于 11 月中旬上线的多人在线模式《战友》弥补了这一亏欠，植松老爷子特意谱写了这首《Choosing Hope》献给一年来还在支持着本作的玩家们。这是首非常“FF”的主题曲，无论是曲调亦或是歌词都相当悲壮，也很贴合《战友》模式的主线剧情。虽然在这个多人在线模式中，玩家所扮演的角色不过是一介普普通通的炮灰，注定要面对战死的结局，但只要还有信念、还有共同奋斗的同伴，就值得战斗到最后一刻。顺便一提，演唱本曲的铃木瑛美子还是一位女高中生，却拥有浑厚的嗓音和惊人的高音驾驭技巧，相信各位只要听过一次就会深深被她折服的。

2 Ordinary World

作词 :不祥　作曲 :Duran Duran　演唱 :不祥

Came in from a rainy thursday on the avenue
Thought i heard you talking softly
I turned on the lights the tv And the radio
Still I can't escape the ghost of you
What has happened to it all
Crazy some'd say
Where is the life that i recognize

But I won't cry for yesterday
there's an ordinary world
Somehow i have to find
and as I try to make my way
to the ordinary world
I will learn to survive

Passion or coincidence
once prompted you to say
"Pride will tear us both apart"
Well now pride's gone out the window
cross the rooftops run away
left me in the vacuum of my heart

What is happening to me ?
Crazy, some'd say
Where is my friend when I need you most ?

But I won't cry for yesterday
there's an ordinary world
Somehow i have to find
and as I try to make my way
to the ordinary world
I will learn to survive

What has happened to it all ?
Crazy, some'd say
Where is the life that I recognize ?

But I won't cry for yesterday
there's an ordinary world
Somehow i have to find
and as I try to make my way
to the ordinary world
I will learn to survive

I will learn to survive

周四走在下着雨的林荫道
我好像听到你的低语
我打开电灯打开电视还有电台
但我仍然无法逃离你的影子
这一切究竟如何
有人疯狂地说
我想要的生活到底在哪里

但我已不再为昨日哭泣
那只是平凡的世界
无论如何我也要寻找
我要试着建造自己的道路
在这个平凡的世界
我将学会生存

是激情还是巧合
我曾提示过你
“傲慢会让我们彼此分离”
好了，现在傲慢已飞出窗外
穿过天台逃走
只留下我空荡的心房

我身上发生了什么？
有人疯狂地说
当我最需要朋友的时候你们却在哪里？

但我已不再为昨日哭泣
那只是平凡的世界
无论如何我也要寻找
我要试着建造自己的道路
在这个平凡的世界
我将学会生存

我将学会生存





六等星 推荐

当《邪恶深处 2》宣传片首次公开时，BGM 中少女的一句“But I won't cry for yesterday”想必令不少玩家竖起了鸡皮疙瘩。该曲改编自 1993 年 Duran Duran 的同名曲目《Ordinary World》，该曲不仅为游戏取得了良好的宣传效果，当年也曾解救了一度陷入低迷中的 Duran Duran。

原曲曲风偏向民谣，以 LeBon 情感丰富的声线，配上温暖的旋律且优雅的歌词，述出当时事业上的艰辛，也表达了自身豁然的心态。在《邪恶深处 2》改编过后，安静且空灵的声效配上歌词却表达出了截然不同的意境。整曲表面听似平静，内心却隐藏着一丝不安，在恐惧背后似乎又能感受到更深层次透出的希望，结合上游戏整体的格调，真是再适合不过了。

游戏中的《Ordinary World》长达 9 分 32 秒，不过歌词要比原曲少上一小部分，两首截然不同的风格都堪称经典，建议各位读者也去感受一下原曲那份 90 年代特有的魅力。

3 刺客信条 起源 主旋律

4 The Battle of Krokodilopolis

作曲 :Sarah Schachner



三日月 推荐

对于“《刺客信条》系列”老玩家来说，Sarah Schachner 是一个非常熟悉的名字。作为一名自由音乐人，她参与了很多游戏的音乐制作，其中不乏《COD 现代战争 3》这种世界级大作。不过在大部分情况下，她都不是音乐的主要创作人，就以她曾参与的《刺客信条IV 黑旗》以及《刺客信条 大革命》为例，她当时负责都是一些辅助工作或者主线流程外的音乐制作。今年发售的系列最新作《刺客信条 起源》获得了业界以及市场的一致好评，出众的音乐给玩家留下了深刻的印象。作为主创，Sarah Schachner 功不可没。

《刺客信条 起源 主旋律》作为本作的主题音乐，在游戏中并不算特别明显，毕竟在整个游戏里，这段音乐只出现了一次，那就是在结局部分。然而让老玩家泪流满面的是，本曲实际上是《刺客信条Ⅱ》主题音乐《Ezio's Family》的变奏版。育碧选择让代表系列巅峰的一部的主题音乐出现在了承担着软重启的一作，其用意也再明显不过。而对于系列老玩家来说，这无疑也是本作中最能给玩家留下深刻印象的一幕。

相对于前者，作为本作战斗配曲之一的《The Battle of Krokodilopolis》的出场频率更高，它经常会在玩家与野生动物战斗时或者竞技场战斗出现。除了战斗音乐应有的激昂外，和本作很多其他配曲一样，这首配曲还相当的有“埃及风情”。



曲名中的“Krokodilopolis”指的就是游戏以及现实中的法尤姆地区。不过鉴于游戏机制问题，只要玩家打得过，那么和野生动物的战斗都不会持续很久，因此这首配乐的后半部分更多会出现在玩家打不过然后死掉读档的时候。也因为这个原因，这首配曲被很多外国玩家戏称为“河马处决曲”（河马在游戏中算是一种很常见但又很难对付的野生动物）。

5 爱を教えてくれた君へ

作曲 :内田旭彦·森彩乃　作词 :内田旭彦　演唱 :Qaijff

闻こえていますか　仆の声が
大切な人はもういますか
远いようで案外そばにいるよ
君には仆が见えないんだろうけど
忘れないで　なんて言えば君は困るだろうから
忘れていいよ　なんて最後まで强がった
气付いてほしいよ　って今さら伝えたら
やっぱり困った颜して笑うかな

今の日々を爱さないで

そこには仆はいないんだよ
何气ないことが幸せだったって
当たり前でしょ
もしも愿い叶うのなら
となりで笑ってくれるのなら
爱を教えてくれた君とまた
もう一度会いたい

歩き方も话し方も
あの顷のままで変わらないね

でもなんだかちょっと君の颜が
大人びて见えて胸がきゅっと痛むよ
別れが来ることをはじめから知っていたなら
おはよう　ありがとう　ごめんね　おやすみを
もっとちゃんと言えていたかなって
後悔しているよ
传えたい言叶で溢れてる

今の君に触れてみたい
この手で强く抱き缔めたい

君がいないこの世界から今日も
名前を呼ぶよ
まぶた闭じればいつもそこに
爱しい日々が苏るよ
泪色濡れた思い出さえも
切なく煌めく

空の色や街の音が変わっても
想いは消えずに残ってゆくんだね
だからせめてこの声が届いてほしいよ
君へ

今の日々を爱していて
そこには仆はいないけれど
同じ时代(と き)を共に生きていたこと
忘れないでいて
もしも生まれ変わるのなら
仆らが笑い合えるのなら
爱を教えてくれた君とまた
もう一度巡り会いたい

爱を教えてくれた君へ

能听到吗 我的声音
已经找到重要的人了吗
看似很遥远 其实就在身边哦
只是你可能看不到我罢了

请别忘记我 说这种话会让你感到困扰吧
忘掉我也没关系哦 这样逞强到最后
希望你能察觉到我 如今就算把这心思传达给你
果然也只会令你苦苦一笑吧

请珍惜现在的每一天吧
虽然那里没有我的存在
一无所知才是最幸福的
这是理所当然的吧

如果愿望能实现的话
如果能在你身边一起欢笑的话
希望能与让我懂得爱的你
再次相见

无论走路的姿态还是说话的方式
都和那时候一样没有变化呢
但是总觉得你的样子变得成熟了
心里感到一阵疼痛

自从离别到来之后才知道
早安 谢谢 对不起 晚安
应该更好好地说出来
很后悔哦
想传达给你的话语满溢出来

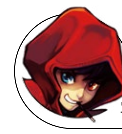
很想被现在的你抚摸
很想用这双手紧紧地抱紧你
今天依旧从这没有你的世界中
呼唤你的名字
闭上眼睑
那心爱的时光总会呈现在眼前
就算是充满泪水的回忆
也会痛心地闪闪发光

哪怕天空的颜色或者街上的声音改变
思念也会留下来不消失呢
所以希望至少
这声音能传达给你

请珍惜现在的每一天吧
虽然那里没有我的存在
但请不要忘记
与我生活在相同时代这件事
假如有来生的话
假如还能笑着相见的话
希望能与让我懂得爱的你
再次相见

致让我懂得爱的你




宇宙人 推荐

大概是 3 个月前采访本乡奏多的时候被他强烈安利了《犬屋敷》，于是趁着 10 月份动画化开始追这部作品。这部由《杀戮都市》作者奥浩哉创作的漫画改编的动画，不得不说出色的制作加上精彩而又有深度的剧情实在非常有趣，甚至可以说是今年我最喜欢的动画之一（不过因为国内是某个网站独播而且还会员限定的原因恐怕是火不起来的了）。这首歌正是《犬屋敷》的 ED，曲子好听的同时我更喜欢这首歌的歌词，加上 Qaijff 的唱功值得细细品味。

6 Taking You There

作曲：Broods　演唱：Broods

In the dead of night I'll meet you in my sleep
And in the morning light you'll wake up next to me
Like a dream come true I'll take you where I roam
Then follow you back home

Tell me you care
Tell me you care

If I lose my way and forget what I need
Just remind me now of what you give to me
If you hold my hand and take me where you go
I'll show you the side that no one knows

I'm taking you there
I'm taking you there

If scars are for the living
Then I could be forgiven
And everything you need
I could give you
If scars are for the living
Then I could be forgiven
And everything you have
I take too

Tell me you care
I'm taking you there
Tell me you care
(If scars are for the living, I could be forgiven)
I'm taking you there
(If scars are for the living, I could be forgiven)
Tell me you care

在夜深人静时 我会在梦中遇见你
在晨光熹微中 你会在我身边醒来
一切都如梦幻一般 我会带着你去漫步
然后和你一起回家

告诉我你在意我
告诉我你在意我

如果我迷失了前进的方向、忘记了我所需要的
请立即提醒我 你曾给予我的一切
如果你牵起我的手 带着我去向远方
我会给你指引一个谁也不知道的目的地

我将带你去到那里
我将带你去到那里

如果伤痕是为了活下去
那么我就会得到原谅
你会从我这里得到一切你想要的东西
如果伤痕是为了活下去
那么我就会得到原谅
我会带上你所拥有的一切

告诉我你在意我
我将带你去到那里
告诉我你在意我
（如果伤痕是为了活下去 那么我就会得到原谅）
我将带你去到那里
（如果伤痕是为了活下去 那么我就会得到原谅）
告诉我你在意我




北山杉 推荐

总觉得《奇异人生》选用的插曲都一个调调，乡村风格的旋律配上空灵的女声，总是能在恰到好处的时候给玩家来一记直拳，这首由 BROODS 带来的歌曲《Taking You There》也不例外。来自新西兰第一大城市奥克兰双人乐队 BROODS 由兄妹 Caleb Nott 和 Georgia Nott 组成，他们的音乐大多以这种舒缓的调子见长，充分发挥了 Georgia Nott 得天独厚的嗓音条件，给听众们留下了十分深刻的印象。在《奇异人生 风暴前夕》中该曲的首次出现是在第一章末尾，克洛伊在废旧的垃圾场向瑞秋突兀表白，两人爆发出激烈的争吵之后。该曲迷幻的曲调、空灵的女声，将游戏这段如梦似幻的氛围渲染地十分到位，而两位主角隐约之间萌发出的感情，和歌词所描述出来的情境相互呼应，也让这首曲子成为了一首名副其实的“百合之歌”。

7 またね

作词 :饭田舞　　作曲 :饭田舞　　演唱 :饭田舞

大丈夫だよ あなたは
私がいなくても
私もう泣かないから
心配しないで

気付かないふりしてた
その瞳の奥にある
寂しそうな笑颜と
名前を呼ぶ声

そばにいたい
そんなこと言えなくて
そばにいてよ
ずっと思ってた
あなたと 何年 何十年 何百年先でも
また出会えると信じて
手を振るよ

怀かしい匂いがした
いつもの归り道
あなたの邻はとても
居心地が良かったよ

『つよがり』って言いながら
下を向くあなたを
抱きしめてしまいそうで
この手引き戻した

そばにいたい
そんなこと言えなくて
そばにいてよ
言って欲しかった
あなたと 何年 何十年 何百年先まで
手を系いで
歩き续けていたかった

そばにいたい
生まれ変わったら
そばにいるよ
その手离さないで
あなたと 何年 何十年
何百年先まで
同じ空を二人で见上げていよう

你一定会没事的
即便是失去了我
不要担心
我也不会落泪

我假装没有注意到
在你的眼眸深处
映照着一张寂寞的笑脸
和呼唤你名字的声音

想和你在一起
这句话始终无法说出口
想和你在一起
一直以来都是这么想的
即使是过了几年、几十年、几百年
我仍然抱着一定还会再次和你相遇的信念
向你挥舞手臂

闻着熟悉的味道
这是平常回家的小路
只要有你在身边
就觉到非常安心

没有逞强的话语
当你转身向下时
仿佛像是要和你拥抱一般
从后面拉住了你的手

想和你在一起
这句话始终无法说出口
想和你在一起
无论怎样都想说出来
即使是过了几年、几十年、几百年
也想和你携手并肩走过

想和你在一起
如果可以重头再来的话
一定要在你的身旁
握住你的手
不管过了几年、几十年、几百年
也要和你一起仰望头顶上这片青空





北山杉 推荐

这首《またね》由实力派歌手饭田舞倾情献唱，整首歌曲的调子十分舒缓，曲风清扬，充分诉说了一对恋人在即将分别时的不舍之情，饭田舞那独特的空灵纯净的嗓音为曲子添色不少，将女性一方敏感纤细的心理演绎地淋漓尽致。作为《巨影都市》的片尾曲，这首曲子被安排在一个略显神展开的结局之后，很好地平复了玩家受剧情感染所导致的激动心情，同时通过舒缓的曲调向玩家展现出了女主小雪对主角的不舍和思念，让所有通关不久的玩家都沉浸在这种略显哀伤的氛围当中久久不能自拔。

8 ラプチャー

作词 :岩渊想太　　作曲 :岩渊想太　　演唱 :パノラマパナマタウン



ああ掴めそうで掴めないな
朝霭 ラプチャ—の明かり
不安な目で 不器用な手で
目指すは ラプチャ—の明かり

ゆりかご时代、何が见えるかい？
壹筋 ラプチャ—の光
母の手を 振りほどいた
そこには ラプチャ—の光

谁もが死ぬ运命のみなしご
だからこそあなたに抗いたいよ
何千亿のセオリ— 壹つも
当てはまらない 命を探してる

锖びた剑で 受けて立つよ
约束 ラプチャ—の光
生きたまま 死ぬんじゃねえぞ
心に ラプチャ—の光

また见えんくなった どこにあんだ
夕暗 ラプチャ—の明かり
安定を羡望 未だ不战胜
见えるか ラプチャ—の明かり
生きたまんま 死ぬんじゃねえぞ
ラプチャ—の

连なる命の 狭间で
未来に届くような 声で叫ぶよ
何千亿の神样 壹人も
知らない秘密を见つけ出したいよ

谁もが运命のみなしご
掬い上げた その手を拒んで
反重力でもいいよ 飞び出せ
この歌之之もに 歩いて行こうぜ

啊啊 看似触手可及而遥不可及
晨雾间透出的 是被提的光芒
眼神中透露着不安 笨拙的手不知如何摆放
但仍是朝那被提的光亮前进

躺在摇篮里的时期 能看见什么
能看见有一缕被提之光
将母亲的手解放开来的
是被提之光

人终有一死 大家都是被命运抛弃的孤儿
正因如此 他们才都欲向你举起反旗

在成千上万的理论范畴之外
寻找着一个不受约束的生命

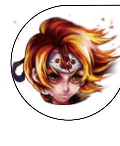
啊啊 拿起那把锈蚀的剑应战吧
以被提之光为誓
一定不要丧命 一定要活下去
心中怀揣着被提之光

被提之光又不见了 去哪儿了
被提之光 渐渐溶解在暮色中
至今未曾不战而胜 向往安定的生活
能看见吗？被提之光
一定不要丧命 一定要活下去

被提之…

在诸多生命的夹缝之间
用能传到未来的声音呼喊
我想找出
不被千万神明所知的秘密

每个人都是被命运抛弃的孤儿
拒绝那只捧起自己的手
无视重力 飞走吧
在此歌的陪伴下前行



余烬 推荐

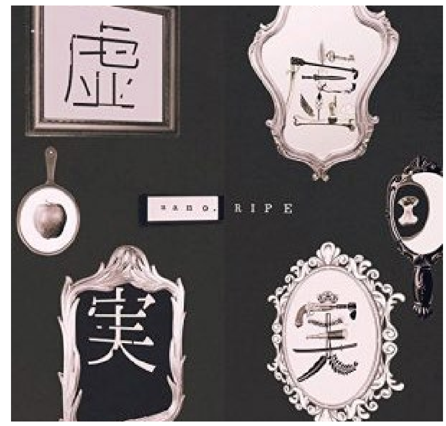
这首歌曲来自于最近大热的 10 月新番《十二大战》。这是一个十二名最强的战士为了成为最后的存活者而互相厮杀的故事。最终的胜利者当然是能获得实现任何愿望的机会。听起来这个剧情似乎和某部番剧很像，但每集都会至少有一名战士战败的剧情节奏显然比隔壁快得多。这首 OP 最大的特点就是句尾卷舌音的多次运用，让本身节奏强烈的歌曲更加带感。另外，歌词中多次出现的“被提之光”是指耶稣基督再临之际产生的现象。

9 虚虚实实

作词 :nano.RIPE　作曲 :きみこ　演唱 :佐々木淳

青天响く霹雳　闪光眩むその间に
决して音を立てずにじっと忍び寄る影
骗し骗されて失った　骂り骂られて夺った
守るべき正义をすり减らして胜ち取るものなどない
笼の中から见上げた空　雨上がりの青の眩しさに
囚われたままじゃ居られない　昔话なら舍てて
快乐に身を委ねれば缓やかに削られる野心
振り返り见渡す限りいつまでも笑き夸る美谈
可能性に赌けるわけじゃなくて　これまでの日々に赌けるんだ
何もかもが嫌になって投げ出した　そこから始まる未来
笼の中から见上げた空　暮れゆく魔法に挂けられた
囚われたままじゃ居られない　内側から响いた声が
斗うべきは他でもない　とりまぜ刷り込まれたキオクだ
答えはヒトツと限らない　染まれるほどキレイじゃないさ
信じていたすべてがたちまち音を立て崩れ
积み重ねたすべてが瓦砾になろうとも
背中に隐してた翼がやっと今ゆっくりと广がり
笼を飞び出し见上げた空　满ち欠け倾く月が照らす
囚われたままじゃ气づけない　足元にも广がる世界
从うべきは他でもない　突き动かすほどの本能だ
ぼくはぼくじゃなきゃ居られない　变われるほど器用じゃないさ

晴天里的一身霹雳，在光芒四射的那一瞬间
绝对不要发出声音，面对着眼前逼近的黑影
欺骗与受骗与失去，责骂与被骂与夺取
为了应当守护的正义而逐渐憔悴，却依旧毫无胜机
在鸟笼中仰望看到的天空，是雨过天晴后的炫目
不能就这么被囚禁着，我们要舍弃过去的往事
委身于快乐，野心就会渐渐被消磨
回头看看永远都不失为美谈
不仅仅是赌上可能性，而是把过去的每天都作为赌注
把一切讨厌的东西都扔出去，从那里开始的未来
在鸟笼中仰望看到的天空，在黄昏时刻被施加了魔法
不能就这么被囚禁着，从内部响起了声音
我们在外也不需要斗争，被刻满烙印的记忆
答案并非只有一个，被染过不是更美丽吗？
曾经所相信的一切，在发出声音的一瞬间开始奔溃
慢慢积累起来的一切，瞬间变成了瓦砾
在背后因此的双翅，现在终于缓缓张开
从鸟笼中飞出仰望天空，阴晴圆缺的月亮在照耀着
被囚禁时毫无意识，脚下的大地是多么宽广
需要服从的东西没有其他，不过就是自己的本能而已
我就是我，这是无法轻易改变的事实





水无月 推荐

《虚虚实实》是《食戟之灵》第三季《餐之皿》的 ED ,由新生代 pop 组合 nano.RIPE 创作并演唱。在第三季中，主人公一行遭遇了重大危机，远月学园陷入了大反派——剃切绘里奈的父亲剃切薊的统治之中，剃切薊企图以绝对的秩序来改造远月学园。但是有压迫就会有反抗，以幸平创真为首的不甘于屈服于强权的叛逆学生们，开始向专制政权发起了挑战。和劲爆热血的 OP 相比，ED 以电吉他伴奏开场，歌词和曲调略带伤感但更多体现出的则是主人公们誓要打破牢笼的坚定和不屈。而剃切薊的出场也带动了第二季里存在感比较稀薄的绘里奈的戏份，这首歌的歌词同样也反映了绘里奈希望摆脱父亲控制的渴望与决心。

10 BRAVER

作曲 :ZAQ　作词 :ZAQ　演唱 :ZAQ

笼の中は安全で　绝对なのだと
创造すら忘れたその座に光は当たんないよ
希望语る　不满散らす
革命の合图
谁にも追いつけないところまで突き抜け
修罗を越え　いつか
今に压倒的な支配が仆の喉を渴かしたとしても
夺わせないものは　梦
燃やせ　全神经の感觉
谁に届けたいかすらもわからない音に
意义は宿らない
光を　もっと光を
その顶きへと
Have an obsession for victory
I’m proud of myself and you.
We must be the change we wish to see...
始めなきゃ始まんないって
わかってんのに
何を恐れて今　动けないフリしてんだって
心映す　指が走る

游びがスパイス
差し出す想いは　仆の全てだ
「间违いも泪すらも消さないでいい」と语る背中は
自信という羽を背负う
仆は自分で选んだ道でしか上手に走れない
だからどう生きるのかを　届ける
逃げてくことを　恐れた者を
人は勇者と　そう呼んだ

なれるだろうか　やれるだろうかと
仆はまた挑んでいく
たった 1% でもいい　昨日の仆を超えられてんなら
また笑えるはずさ　きっと
燃やせ　全神经の感觉
谁に届けたいかすらもわからない音に
意义は宿らない
新しい物语　纺ぐよ
全て赌ける Ah...
光を　もっと光を
その顶きへと
Have an obsession for victory
I' m proud of myself and you.
We must be the change we wish to see...

鸟笼中有着绝对的安全
仿佛忘却了创造力一样，反正那个位置是无法被光照射到的
歌颂着希望，散播着不满
这是革命的信号
冲向谁都无法追及之处
总有一天要超越修罗
即使现在压倒性的支配让我的喉咙干渴难忍
不能被夺走的东西是梦想
燃烧吧，全身的感觉神经
连想要传达给谁都不知道的声音
是没有存在意义的
光，还要更多的光
带向顶点

有着为了胜利的妄想
我为我自己与你而自豪
我们必须改变成为我们的期望
不行动就没有开始
心中明明知道这点
却还在害怕什么而装作无法行动的样子
心里全部都清楚，手指在游走
游戏不过是调味品
送出的思念那便是我的一切
说着“错误和眼泪都不要消除”的后背
背负着名为自信的羽翼
我只能沿着我自己所选择的道路全力奔跑
因此请告诉我我该怎样生存下去
逃避的事情，害怕的人
人们称之为勇者

已经习惯了吧？能够做到的吧？
我还要继续挑战
即便 1% 也好，只要超越昨天的我
我就还能够笑出来
燃烧吧，全身的感觉神经
连想要传达给谁都不知道的声音
是没有存在意义的
编织起了全新的故事
赌上一切，Ah...
光，还要更多的光
带向顶点
有着为了胜利的妄想
我为我自己与你而自豪
我们必须改变成为我们的期望




水无月 推荐

《食戟之灵》是我非常喜欢的一部美食动画，热血的 OP 也是这个系列最大特色之一。《BRAVER》这首歌是 10 月份开始播放的第三季《餐之皿》的 OP，词和曲都延续了一贯的令人血脉贲张的强烈节奏感，描绘出了料理人们在名为厨房的战场上，以各自顶尖的料理手艺进行对决的热血场景。随着第三季进入“十杰篇”的故事，主人公幸平创真面临着自来到远月学园之后的最大危机，仍然坚定地走着自己的道路，本曲歌词也将创真为了追寻梦想而不懈努力的信念表现得淋漓尽致。本曲的歌手 ZAQ 曾为大家带来过《中二病也想谈恋爱》的 OP《君へ》等诸多动画歌曲，各位应该并不陌生，她是一名多才多艺的创作型歌手，本曲除了演唱之外，作词与作曲也同样由她自己包办。

11 Baby Driver

作曲 :Simon & Garfunkel　作词 :Simon & Garfunkel
演唱 :Simon & Garfunkel



My daddy was the family bassman
My mamma was an engineer
And I was born one dark gray morn
With music coming in my ears
In my ears

They call me Baby Driver
And once upon a pair of wheels
I hit the road and I'm gone
What's my number ?
I wonder how your engines feel
(Ba ba ba ba)
Scoot down the road
What's my number ?
I wonder how your engines feel
Shine the light

My daddy was a prominent frogman
My mama's in the Naval reserve
When I was young I carried a gun
But I never got the chance to serve
I did not serve

They call me Baby Driver
And once upon a pair of wheels
I hit the road and I'm gone
What's my number ?
I wonder how your engines feel
(Ba ba ba ba)
Scoot down the road
What's my number ?
I wonder how your engines feel

My daddy got a big promotion
My mamma got a raise in pay
There's no-one home, we're all alone
Oh, come into my room and play
Yes, we can play

I'm not talking about your pigtails
But I'm talking 'bout your sex appeal
I hit the road and I'm gone
What's my number ？
I wonder how your engines feel
(Ba ba ba ba)
Scoot down the road
What's my number ？
I wonder how your engines feel

我的爸爸是家里贝斯手
我的妈妈是一名工程师
我出生在一个灰黑色的早晨
随着传到耳中的音乐降生
在音乐中降生

他们叫我宝贝车手
只要装上一对轮子
开到路上就跑起来
你想知道我的电话号码
我还想知道你的引擎灵不灵光
在公路上飞驰
你想知道我的电话号码
我还想知道你的引擎灵不灵光

我的爸爸是著名潜水员
我的妈妈是海军备役人员
所以我小时候身上总是带着枪
却从没得到从军的机会
想报国无门

他们叫我宝贝车手
只要装上一对轮子
开到路上就跑起来
你想知道我的电话号码
我还想知道你的引擎灵不灵光
在公路上飞驰
你想知道我的电话号码
我还想知道你的引擎灵不灵光

我爸爸曾平步青云
我妈妈曾升职加薪
然而他们都回不了家，各自孤身一人
走进我的房间里一起玩吧
我们一起玩

我不是在谈论你的长辫子
而是在说你那迷人的外貌
开到路上就跑起来
你想知道我的电话号码
我还想知道你的引擎灵不灵光
在公路上飞驰
你想知道我的电话号码
我还想知道你的引擎灵不灵光

12 Was He Slow ？

作曲 ：Kid Koala 作词 ：Kid Koala 演唱 ：Jon Bernthal & Kevin Spacey

"Was he slow ？ "
"No, "
"he's a good kid, he's a devil behind the wheel"
"Was he slow ？ Retarded means slow, was he slow ？ "
"No, what the hell else more do you need to know ？ "
"A devil behind the wheel"
"Retarded means slow, was he slow ？ "
"No"
"Was he slow ？ "
"He's a devil behind the wheel"
"Was he slow ？ "
"No"
"Was he slow ？ "
"No"
"He's a good kid, a devil behind the wheel"
"Was he slow ？ "
"Was he slow ？ "
"No"
"Was he slow ？ "
"A devil behind the wheel"
"Was he slow ？ " x4
"No, he don't sound retarded to me"
"He's a good kid and a devil behind the wheel, what the hell else more do you need to know ？ "
"Was he slow ？ "
"Was he slow ？ "
"A devil behind the wheel"
"Was he slow ？ " x6

“他很迟钝吗？”
“不。”
“他是个棒小伙，他还是个飙车高手。”
“他很迟钝吗？智障肯定反应迟钝，他很迟钝吗？”
“不。”
“那你还有什么不满吗？”
“飙车高手”
“智障肯定反应迟钝，他很迟钝吗？”
“不。”
“他很迟钝吗？”
“他还是个飙车高手。”
“他很迟钝吗？”
“不。”
“他很迟钝吗？”
“不。”
“他是个棒小伙，他还是个飙车高手。”
“他很迟钝吗？”
“他很迟钝吗？”
“不。”
“他很迟钝吗？”
“飙车高手”
“他很迟钝吗？”（连续 4 次）
“不，他反应快得很。”
“他是个棒小伙，他还是个飙车高手，那你还有什么不满吗？”
“他很迟钝吗？”
“他很迟钝吗？”
“飙车高手”
“他很迟钝吗？”（连续 6 次）



稀饭 推荐

因为国产保护月而在 8 月末终于和大家见面的《极盗车神》可以说是一股犯罪片当中的清流，在当年拒绝了成为漫威电影大作《蚁人》的导演后，创造了《歪小子斯科特挑战全世界》和《僵尸肖恩》等经典影片的埃德加·赖特转而拍摄出了这么一部独树一帜的“音乐犯罪片”。

没错，《极盗车神》的故事节奏或许不如主流好莱坞影片那么成熟，也不那么容易抓住观众的注意力，但它有一个令人无法忽略的优点：电影的内容和背景音乐产生了完美的结合。

某种程度上来说，我们甚至可以认为《极盗车神》其实一个超大型的 MV，里面有十多段为配合音乐而制作出来的电影段落，以及把它们给粘合起来的剧情片段。

并非是指这部影片本身就散乱不堪，而是形散神不散，虽然几乎每一个电影段落都是为了衬托音乐而创作，但是片段之间的故事脉络仍然清晰流畅，讲述了一个不落俗套的犯罪车手故事。

不过虽然《极盗车神》里有着大量的音乐，这次稀饭我选择给大家推荐的两首却是比较特别的，一首是点题歌曲《Baby Driver》(《极盗车神》的英文原名就是“Baby Driver”)，来自于传奇民谣二重唱组合“西蒙和加芬克尔”，在电影中是作为片尾字幕配乐出现。另外一首则是名义上由主角“宝贝”(Baby)原创，实际上是加拿大 DJ“Kid Koala”创作的电子乐《Was He Slow ?》，出现在宝贝向其他犯罪团伙成员澄清自己不是卧底的电影段落当中，充满了节奏感和音乐和那凶险中带着尴尬的场面结合，令人印象深刻。

13 Fight Club

作曲：不明 作词：不明 演唱：Lights

Its feast or famine with you, isn't it?
You're either all the way in or you up and quit
When we've run out of walls to hit
We just walk away from it, walk away from it, walk away

Whatever happened to talking it out
Always keeping our thoughts left in our mouths
And the silence always turns to shouts
Did we forget what it's about, forget what it's about, what it's about

It's getting heavy you already know
Crack in the levy is about to blow

Throw my hands up 'cause I had enough
It's going through my head like it always does
Come on show me what you're made of
All that we sacrifice for love
Throw it up when push comes to shove
Gotta have it out like fight club
Fight club
Gotta have it out like fight club

I love the way you think you're always right
But we never talk it out, we're just up all night
Let's take it out of the dark and into the light
'Cause I don't want the drama, I just want the fight
I just want the fight

Throw my hands up 'cause I had enough
It's going through my head like it always does
Come on show me what you're made of
All that we sacrifice for love
Throw it up when push comes to shove
Gotta have it out like fight club
Fight club
Gotta have it out like fight club
Fight club
Let's put it all behind us and make love
Fight club

It's getting heavy
You already know
Crack in the levy
It's about to blow

Throw my hands up 'cause I had enough
It's going through my head like it always does
Come on show me what you're made of
All that we sacrifice for love
Throw it up when push comes to shove
Gotta have it out like fight club
Fight club
Gotta have it out like fight club
Fight club
Let's put it all behind us and make love
Fight club

你总是非黑即白对吧
要么投入要么就离场
哪怕要撞得头破血流
我们也只是别过头，别过头啊别过头

每当需要唇枪舌剑时
我们总是能直言不讳
从来不甘于保持沉默
都已经忘了这是为什么，为什么啊为什么

积习难改，你很清楚
恩怨情仇，迟早要还

忍无可忍时振臂高呼
一如既往地热血上涌
让我看你有多少斤两
哪怕为爱牺牲了再多
关键时刻仍能舍得了
就像是上擂台般洒脱
上擂台
就像是上擂台般洒脱

我们并不总是占着理
但只凭交手来见真章
众目睽睽之下来交手
争吵无用惟有拳脚往
惟有拳脚往

忍无可忍时振臂高呼
一如既往地热血上涌
让我看你有多少斤两
哪怕为爱牺牲了再多
关键时刻仍能舍得了
就像是上擂台般洒脱
上擂台
就像是上擂台般洒脱
上擂台
舍掉一切来一分高下
上擂台

积习难改，你很清楚
恩怨情仇，迟早要还

忍无可忍时振臂高呼
一如既往地热血上涌
让我看你有多少斤两
哪怕为爱牺牲了再多
关键时刻仍能舍得了
就像是上擂台般洒脱
上擂台
就像是上擂台般洒脱
上擂台
舍掉一切来一分高下
上擂台



纱迦 推荐

第一次在《舞力全开 2018》听到这首歌时，立刻就想起了 FC 游戏《功夫》那段著名的 BGM，加上 MV 确实有功夫的风范，于是迅速就迷上了这首歌。不过看到歌名，想必大部分人第一时间想到的是大卫·芬奇的那部神片《搏击俱乐部》吧？其实这首歌和《功夫》以及《搏击俱乐部》都没有直接关系。演唱者 Lights，是一位加拿大流行歌手兼作曲人，成名已久，在中国粉丝中有着“光姐”的外号。百度百科上评价她拥有小清新的电音曲风和甜美的嗓音，而这也使得“《舞力全开》系列”对她格外青睐。而光姐除了会唱歌外，还画得一手好漫画。这首歌收录于她 2017 年 9 月 22 日的新专辑《Skin&Earth》，专辑里还自带她的最新漫画哦！





巫师之昆特牌
艺术设定集
300 张卡牌珍藏集结
国际版美图原汁原味
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
188元
UCG
巫师之昆特牌 艺术设定集



DARK SOULS II
DESIGN WORKS
凝缩无穷睿智而延续的魂的传承
官方艺术设定集
DARK SOULS
DESIGN WORKS
蕴含无数艰辛所开创的魂的世界
官方艺术设定集
赞美太阳
这火传爆
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
198元
UCG
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 Ⅰ&Ⅱ



CAPCOM
Devil May Cry
Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2
官方艺术设定集
华丽战斗的代名词 SSStylish!!!
设定资料及艺术插图 全数收录！
开发秘闻与制作访谈 尽在其中！
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元
UCG
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏人

2017.12
Vol.
66
UCG

附赠
茶杯头 / 超级马里奥 奥德赛
主题杯垫

【特别企划】这些年来，玩家们改变了多少
【漫游天下】《冤罪杀机》官方漫画《瑞恩伍德骗局》Vol.2
【游戏剧场】在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（五）
【特别企划】就是不想刚正面！——潜行类游戏纵横谈

更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

ACG玩家 朱 光盘定价：32元
本手册随盘附赠不能单独销售

温馨提示：赠品杯垫请向零售商索取